
¡VIEJUNO!
LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS
retro GAMER
AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS
TRAS LA HUELLA DE TOPO SOFT
CÓMO VEN SU LEGADO DESDE REINO UNIDO... Y CÓMO LO VEMOS NOSOTROS
LA REVOLUCIÓN PLAYSTATION
LA CONSOLA QUE PUSO PATAS ARRIBA LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO
RESI-CITANDO
RESIDENT EVIL 2
REGRESAMOS A RACCOON CITY JUNTO A YOSHIAKI HIRABAYASHI, EL DIRECTOR DEL REMAKE
+
TOKI
ATARI JAGUAR
SHADOW WARRIORS
SONIC ADVENTURE
THE OREGON TRAIL
LA GUÍA DEFINITIVA: VIGILANTE
LAS FASES, LOS JEFES Y LOS PORTS DEL CLÁSICO DE IREM
LA HISTORIA DE INVESTRÓNICA
TODA LA VERDAD SOBRE LA LLEGADA DEL SPECTRUM A ESPAÑA
UN LUJO LLAMADO GALAXY FORCE
EL SUPER SCALER AL SERVICIO DE UN MUEBLE ALUCINANTE
Nº 27
PRECIO 6,95 €

SUMARIO




>> Retro Gamer 27 La revista más vendida en Raccoon City

RETRORADAR

LA HISTORIA DE

REPORTAJES

PANTALLA FINAL



12 RESIDENT EVIL 2
Yoshiaki Hirabayashi, el productor del remake del terrorífico clásico de Capcom, nos habla sobre la creación del original y su impacto en la saga. Un reportaje para leer con todas las luces encendidas.



32 Investrónica
La sorprendente historia de cómo aterrizó el ZX Spectrum en España.



42 Shadow Warriors
El ninja de Tecmo no solo arrasó en NES: también acabó con nuestras pagas en los salones recreativos.

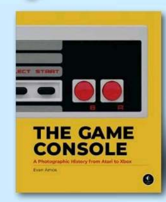


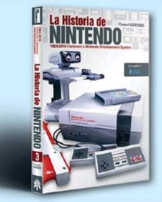
62 Vigilante
Irem actualizó la fórmula de su *Kung-Fu Master* para crear un arcade legendario.













SEIS NUEVOS LIBROS QUE NO DEBERÍAS PERDERTE

RECETAS, CONSOLAS EN "CARNE VIVA", EL LEGADO NINTENDO Y MUCHO MÁS.

Llevábamos mucho tiempo esperándolo, pero por fin Héroes de Papel ha traído a España el tercer volumen de la *Historia de Nintendo*. Florent Gorges cubre en esta ocasión la trayectoria de NES y mucho ojo, porque el volumen español incluye más de 50 páginas exclusivas, obra de nuestro colaborador Marçal Mora, dedicadas a la historia de la NES en nuestro país. Declaraciones de trabajadores de SPACO, anuncios de la época y ¡cifras de ventas!, algo inédito hasta la fecha.

La NES también es una de las protagonistas de *The Game Console*, un estupendo libro de Evan Amos, que desgrana la historia de las consolas a través de una sucesión de fotos que muestran incluso las tripas de cada máquina. Si siempre quisiste saber cómo era tu Mega Drive por dentro, olvídate del destornillador.

¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género explora las problemáticas y trabas a las que se enfrentan las mujeres en la industria, tanto actualmente como a lo largo de su historia. Este tomo, escrito por once profesionales del sector y coordinado por nuestra colaboradora Marina Amores, reivindica además la figura de mujeres tan notables como Carol Shaw, Dona Bailey, Roberta Williams, Rieko Kodama o Mie Kumagai. Edita Anait Games.

Otro excompañero nuestro, José Luis Ortega, es el responsable de *Batman: un héroe de videojuego*, un nuevo lanzamiento editorial de Héroes de Papel que recoge más de 30 años de videojuegos protagonizados por el enmascarado de DC Cómics. Nuestro vetusto coordinador tuvo ocasión de leer hace unos meses la parte dedicada a los videojuegos más viejunos y le chifló. Una estupenda guía de referencia para localizar aquellos juegos de Batman que se te escaparon en su día.

Gemma Ballesteros "Rikkura" es toda una leyenda entre la gente del sector por su habilidad para crear recetas increíbles inspiradas en videojuegos. Ahora ha plasmado su experiencia en *Cocina Geek*, un alucinante libro de cocina editado por Héroes de Papel que te permitirá sacar al chef que llevas dentro mientras cocinas platos basados en *The Legend of Zelda*, *Resident Evil* o *Final Fantasy*.

Por último, no podíamos dejar pasar la oportunidad de recomendar un nuevo lanzamiento de Hardcore Gaming 101. Su cuarto *Digest* está dedicado en esta ocasión a dos sagas emblemáticas de Nintendo: *Star Fox* y *F-Zero*. ★

NOGALIOUS SE ESTRENA EN MSX

EL JUEGO DESARROLLADO POR LUEGO LU3GO APARECE EN EL ESTÁNDAR JAPONÉS TRAS EL PC

Por Atila Merino "Blackmores"



Tras una campaña de Kickstarter superada con éxito hace un par de años y después de haber lanzado el primer juego de la trilogía *Nogalious* en PC, el joven equipo español de Luego Lu3go Studios, con la ayuda de Matra para la edición física, publicó la adaptación al estándar MSX hace escasos meses, a principios de este 2019. Siendo el primer juego publicado por este equipo para un ordenador de 8 bits, en *Nogalious* nos enfrentaremos a una obra que mezcla varios géneros, como las plataformas, el rol o la aventura.

Uno de los detalles más llamativos de este juego es que la portada fue uno de los últimos trabajos del ilustrador Alfonso Azpiri, que lamentablemente nos dejó en 2017 y que será siempre recordado por ser el dibujante que más portadas realizó en la Edad de Oro del software español, siempre con una calidad enorme. Mientras esperamos a las demás versiones de 8 bits (Amstrad CPC, ZX Spectrum y C64), podremos disfrutar de la del ordenador japonés, desarrollada por Rafael Ruíz, Toni Gálvez y Gryzor87, programador, grafista y músico, respectivamente, bajo el concepto de Raúl Nogales. ✱









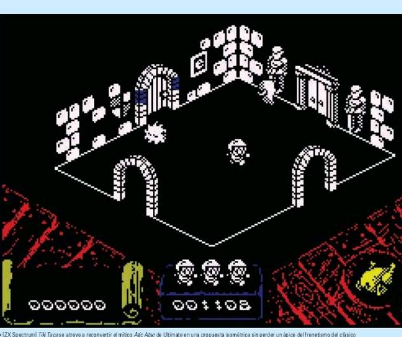


EL REGRESO DE PHANTOMAS

EL PERSONAJE DE DINAMIC VUELVE A AMSTRAD CPC EN PHANTOMAS 2.0

Los seguidores de Phantomas y del Amstrad CPC están de enhorabuena, pues el equipo Pakete Soft, compuesto por el grafista Jordi Sureda y el programador Santiago Ontañón, han devuelto a la vida, en pleno siglo XXI, a uno de los personajes más carismáticos de la Dinamic de los años 80. Tomando como referencia la segunda parte del *Phantomas* original (o *Vampire*, dependiendo del lugar donde se publicara), desarrollado por el malogrado Emilio Salgueiro, este equipo español ha rehecho el juego desde cero, respetando la mayoría de los escenarios y elementos del original, pero cubriéndolo todo de colorido gracias al vistoso uso del modo 0 del que carecía este, además de añadirle una pegadiza música durante el juego.

Rebautizado como *Phantomas 2.0*, estamos ante una clásica videoaventura en la que debemos recorrer todas y cada una de las habitaciones de un enorme castillo con el objetivo de localizar los objetos que nos permitan seguir avanzando. Aunque la dificultad se ha suavizado un poco respecto al original, *Phantomas 2.0* supone un gran desafío que nos pondrá constantemente a prueba. Como es cada vez más habitual en la escena homebrew, el juego cuenta con dos ediciones físicas, una de las cuales es limitada y espectacular, mientras que la otra es la clásica y elegante cinta de casete en su cajita. ✱



» [ZX Spectrum] *Tiki Taca* se atreve a reconvertir el mítico *Atic Atac* de Ultimate en una propuesta isométrica sin perder un ápice del frenetismo del clásico original de 1983. Todo está ahí: la acción, las puertas de colores, las llaves…



» [ZX] *Sophia II* nos trae un reconvertido clásico de Matthew Smith para ZX Spectrum: *Styx*, editado bajo el sello Bug Byte.



ZX-DEV DE 2019: REMAKES SOÑADOS EN TU SPECTRUM

UNA VEZ MÁS, ESTE CERTAMEN SE CONVIERTE EN FUENTE DE MAGNÍFICOS JUEGOS. OS PRESENTAMOS UNOS CUANTOS.

Por: Jesús Martínez del Vas

La ZXDev es un certamen convertido ya en clásico, y que llega en 2019 a su tercera edición con Iván Sánchez (IvanZX) como organizador y alma de la convocatoria, y con la colaboración inestimable de Federico Jerez. Cada año, la competición nos deleita con una propuesta imaginativa y estimulante que concita en torno suyo un buen puñado de juegos de factura técnica intachable. En esta ocasión propone a los desarrolladores darle forma a juegos que nunca llegaron a ser lanzados para ZX Spectrum (los MIA o Missing In Action) o bien realizar remakes de juegos ya existentes, dando la posibilidad de mejorarlos o reinterpretarlos. Los premios acumulados han superado en esta edición nada menos que los 1.300 € gracias a las numerosas donaciones: un 60 % de la cantidad irá al ganador, que repartirá así ganancias con cinco premiados. Nuevamente, la calidad de los programas presentados ha sido muy notable, a un nivel incluso superior a los programas comerciales de los años 80 y 90. Hagamos un breve repaso de los participantes, que superan la veintena.

Old Tower toma un concepto jugable visto en móviles y lo lleva al Spectrum con una técnica prodigiosa: su espíritu "puzzle" te resultará altamente adictivo. *Cómeme el Chip* (de Beyker) demuestra lo mucho que puede dar de sí el BASIC del spectrum con una versión del *Chip's Challenge*. *ZX Larry* se atreve nada menos que con el clásico de Sierra, adaptándolo de una manera muy satisfactoria y reconocible, con sus momentos más emblemáticos. *Manic Pietro* (de Albrecht, Cristián González y Errazkin), logra lo imposible: un colorido crossover entre *Super Mario* y *Manic Miner*. *Redshift* es un extraordinario matamarcianos de factura técnica impresionante que te asombrará por la velocidad y fluidez que consigue arrancarle al Spectrum. *Booty the Remake* es una actualización del clásico de piratas, que lo mejora en cada uno de sus apartados. Y no queremos dejar de nombrar al resto de candidatos: *Maze Death* (remake de *Rally X*), *Ninjakul 2: The Last Ninja* (un juegazo que lleva el engine Mk2 a su límite), *Mini Explorer XXXI*, *Max Pickles Saga*, *PTM* (revisión de la película *Licencia para Matar*), *DeadZone*, *Droid Buster*, *Elon Musk with a JetPack*, *Misifu La Gatita*, *Cauldron Remake* (que intenta suavizar su alta dificultad original), la personal versión de *Styx* obra de Alessandro Grussu llamada *Sophia II*, o los prometedores (pero aún no finalizados) *Popeye Arcade 2018*, *Atomix ZX*, *Escape from the Sewers The Remake* y *Black Flag:Pirates!*.



» [ZX Spectrum] *Mister Kung Fu* es la conversión de *Kung Fu Master* que siempre habíamos soñado.



» [ZX Spectrum] *Alien: Neoplasma* es una nueva exhibición de técnica y ambientación.



» [ZX Spectrum] El maravilloso *Redshift* puede ser el tapado de esta edición. Un matamarcianos con una factura técnica sencillamente impresionante.



» [ZX Spectrum] *Ninjakul 2: The Last Ninja* no te dejará indiferente. Es fantástico, muy divertido y llega el engine Mk2 a su límite.



» [ZX Spectrum] *Booty* fue un juego que sorprendió bajo su modesta apariencia. Su remake le supera en cada apartado.

Como en todas las ediciones, y a pesar del altísimo nivel, hay juegos que han brillado especialmente. *Alien: Neoplasma* es una reinterpretación del universo de Alien, que para ser francos no acaba de encajar muy bien ni en el capítulo de MIAs ni en el de remakes de Spectrum, aunque sí que recuerda muy poderosamente al *Alien 3* de Probe, con toques jugables y atmosféricos de *Metroid*. El resultado es francamente impresionante a todos los niveles. Se permite una introducción donde se nos narra la historia de la nave Achiles: su ordenador central decide despertar del hyper sueño a la Teniente Ashley Smith, que no tardará en encontrarse dentro de la nave a los hostiles facehuggers y xenoformos. Uprising Games Ltd nos hace llegar *Mister Kung-Fu*, lo que siempre debió ser la adaptación de *Kung Fu Master*. Reproduce fielmente la recreativa con su música in-game y una suavidad de movimientos asombrosa. Eso sí, trasladando también la dificultad original, lo que será un lastre para los que sufríamos con el arcade desarrollado por Irem en 1984. Desde luego, nada que ver con la muy fallida conversión de David J. Anderson editada por U.S.Gold. Por último, *Tiki Taca* (Climacus y Errazkin) es una particular visión de *Atic Atac* desde un punto de vista isométrico en lugar de cenital, un despliegue técnico que traslada toda la velocidad y jugabilidad del original a un entorno 3D.

Los aficionados tendrán nuevamente el privilegio, gracias a esta edición, de disfrutar del brillante trabajo de un grupo muy nutrido de programadores y grafistas. La grata consecuencia de la existencia de la ZXDev es encontrarnos décadas después con impagables nuevos juegos de ZX Spectrum que exprimir con nuestras máquinas. Ojalá la competición siga adelante por muchos años más.



FUNDAS DEL PASADO

PROTEGE TUS MÁQUINAS MÁS PRECIADAS CON ESTAS FUNDAS FABRICADAS A MEDIDA



David Fernández Gisbert, más conocido entre la comunidad Retro como TROMAX, sabe por experiencia propia lo que cuesta proteger nuestros venerables ordenadores del polvo, la luz y los roces accidentales. Por eso puso en marcha Fundas del Pasado, una tienda online que comercializa distintos modelos de fundas antiestáticas hechas a mano a medida de cada equipo, y fabricadas con 100% lycra. Ya es hora de sacar tu querido MSX2 de esa bolsa de la compra y darle una buena protección.

Por ahora, Fundas del Pasado ofrece dos clases de fundas. La Básica, con acabado elástico, está disponible en tres tallas: Pequeña (Spectrum 48k, Casio MSX101, Oric 1) a 8€, Mediana (C64, Amiga 600 y 1200, CPC) a 10€ y Grande (Amiga 500, MSX Turbo R, Atari ST) a 12€. La funda estilo bolsa (que incluye además cierre) también está disponible en las mismas tres tallas (Pequeña, Mediana y Grande) con un precio de 10, 14 y 18€, respectivamente.

También realizan fundas para teclados, consolas y monitor CRT y puedes contactar con ellos si necesitas proteger un equipo con medidas más grandes. Para conseguir la tuya, solo tienes que enviar un mail a *tro1970@yahoo.es* ★



UN CLÁSICO EN TU CASA

LOS MÍTICOS MUEBLES CANDY DE LOS RECREATIVOS NIPONES, POR FIN A NUESTRO ALCANCE.



Aunque nuestro corazón pertenece a Factory Arcade (que además de ser buena gente nos ponen publi cada mes), en la última Madrid Games Week no pudimos evitar ponerle "ojitos" a las impresionantes recreativas customizadas (en especial la de *Castlevania*) que llevó Recreativas Retro (*www.recreativasretro.es*) a la zona de Retro World. Pero sin duda, lo más llamativo que ofrecen hasta la fecha, sobre todo para los jugadores más fetichistas, son sus muebles Candy, una fiel reproducción de las míticas recreativas japonesas diseñadas para jugar sentados. En Recreativos Retro fabrican de manera artesanal tanto la Candy inspirada en el mueble Astro City de Sega como la Bartop, diseñada para colocarse en una mesa.

Los precios pueden parecer algo elevados (una Candy cuesta 1.855 euros), pero hay que tener en cuenta la minuciosidad con la que han sido fabricadas y los componentes que ofrece: botones y joysticks Sanwa Deshi, vinilos laterales poliméricos de alta calidad, monitor LCD de 25 pulgadas, filtro de luz industrial... Y además disponen de un catálogo con más 10 diseños, con extras personalizables como la marquesina dinámica LCD de 12 pulgadas que va cambiando según el juego elegido. Si no puedes evitar babear al ver los recreativos que aparecen en *Hi Score Girl*, es hora de empezar a ahorrar. ★



UNA MARAVILLA LLAMADA RETRO VIRTUAL MACHINE

ENTREVISTAMOS AL CREADOR DEL PORTENTOSO EMULADOR DE CPC Y ZX

Existen muchos emuladores, pero pocos nos han impresionado tanto como el que ha creado Juan Carlos González Amestoy desde Alicante. *Retro Virtual Machine* es una joya para MacOS, Windows y Linux que emula a la perfección Spectrum y CPC, combinando una fidelidad deliciosamente enfermiza hacia los ordenadores originales (hasta replica los tiempos de carga de cinta y el parpadeo del monitor del CPC) con una facilidad de uso a prueba de cuarentones que no pasaron de los cargadores de la *Micromanía*. Podéis descargarlo desde *www.retrovirtualmachine.org* y os animamos a apoyar su Patreon, porque este hombre está obrando autentica magia.

¿Cuánto tiempo llevas con el emulador?
El emulador lo empecé en 2012/13 aunque lo que es la emulación del Z80 la empecé antes, quizás por el 2011, aunque esto entonces era un proyecto personal sin ánimo de publicar y avanzaba muy poquito a poco. Desde el 2013 al 2015 me centré en crear mi primer emulador (*Retro Virtual Machine 1*) que salió para MacOs y solo emulaba el ZX Spectrum (se puede descargar desde la sección de versiones antiguas de la web). Desde el 2015 hasta ahora empecé la Versión 2 que es la que conocéis ahora, con soporte para el Amstrad CPC y que funciona en Mac, Linux y Windows

¿Cuántas personas han participado en él?
La primera versión la hice solo, en esta última prácticamente también, aunque ya he ido conociendo a mucha más gente de la comunidad como Fran Gallego, McCleod etc y ha sido más fácil ya que siempre han sido de gran ayuda. Mención especial para Jordi Bayó (Hark0) que altruistamente me ha hecho la tipografía del logo del emulador.

¿Cuál ha sido la mayor dificultad a la que te has enfrentado al desarrollarlo?
Uff, muchas cuando implementé el ZX Spectrum. La dificultad principal fue hacer el motor de emulación del Z80, sobre todo en lo que concierne a la contienda de memoria y hacer que fuera preciso al ciclo en las lecturas y escrituras. En esta Versión 2 esa parte ya la tenía hecha, pero el CPC es un pequeño monstruo y de hecho la versión en la que estoy trabajando ya es bastante mejor que la pública. Otra parte muy complicada, pero que ha quedado muy bien y ha sido un gran reto, es la emulación a bajo nivel de la lectura de disco. Uno de los detalles más alucinantes del emulador es cómo recrea la imagen del monitor de Amstrad.

¿Cómo lo lograste?
Es una de las partes más vistosas y quizás de las más sencillas. Se trata únicamente de un shader que se ejecuta en la tarjeta gráfica y hace correr un pequeño programa que calcula el ruido, la curvatura de la pantalla etc para cada píxel.

El emulador además incluye un ensamblador de Z80 y un debugger...
Sí, y ademas con algunas cosas curiosas como un preprocesador de lenguaje LUA que aún tengo por documentar cuando el tiempo me lo permita. De todas formas es una de las partes inacabadas y más inestables de la versión actual que cambiará mucho en el futuro.

¿Tienes planes de incluir la emulación de otros sistemas en el futuro?
¡Claro! Y cuantos más mejor. El proceso de recrear una de estas máquinas, aunque muchas veces resulte tedioso y frustrante, es muy divertido sobre todo por lo que se aprende. Ahora mismo me encuentro optimizando el emulador para que consuma menos recursos. Lo más inmediato será emular la gama Plus de los Amstrad CPC, así como la GX4000. También quiero meter más clones del Spectrum como el Pentagon, los modelos de Timex y, si publican el source, el Spectrum Next. El siguiente paso ya sería emular otra arquitectura. La más cercana, posiblemente por el tema de que comparten la CPU con el Amstrad y el Spectrum, sería el MSX. Aunque me llama muchísimo la atención liarme con el Commodore 64, que me parece una máquina brutal y además tiene mucho tirón en la Scene y así de rebote, al tener que emular el 6510, podría emular también el Commodore 16, que fue mi primer ordenador. De todas formas el emular bien cualquiera de estos sistemas es un proceso largo sobre todo al disponer de poco tiempo para dedicarle, así que nadie se espere a alguno de estos en un futuro cercano. ★





RESI-CITANDO

RESIDENT



EVIL 2

RESIDENT EVIL POPULARIZÓ EL GÉNERO DEL SURVIVAL HORROR, PERO LA SANGRIENTA SECUELA DE CAPCOM LLEVÓ AL GÉNERO A NUEVAS CIMAS. EFECTUAMOS UNA DISECCIÓN POST-MORTEM DEL JUEGO A MANOS DEL RESPONSABLE DE LA FLAMANTE RESURRECCIÓN DEL CLÁSICO, YOSHIAKI HIRABAYASHI

Texto de Nick Thorpe

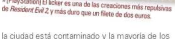
A veces, es fácil para los jugadores caer en la trampa de pensar que las secuelas son fáciles de hacer, algo que está muy lejos de la realidad. Si tu juego es suficientemente exitoso como para garantizar una continuación, tienes que identificar, para empezar, las razones de su éxito, e intentar mantener la magia mientras se innova lo suficiente como para justificar un nuevo gasto por parte de los jugadores. Y aunque muchos han conseguido alcanzar esa meta, hay abundantes secuelas que han decepcionado a su público y han acabado ignorados: por cada *Tomb Raider II* hay un *Heart Of The Alien*, y por cada *F-Zero X*, un *Sparkster*.

Resident Evil 2 es un buen ejemplo de hasta qué punto puede ser difícil desarrollar una secuela. Hoy el juego está considerado no solo uno de los mejores de la serie, o incluso uno de los mejores de sus catálogos originales, sino de los más grandes juegos de todos los tiempos. Es una de las entregas más adoradas de una franquicia con dos décadas de tradición, tan popular que acaba de recibir un remake con todos los beneficios de una producción actual. Y sin embargo su destino podía haber sido bien distinto, porque cuando llevaba un año en desarrollo, *Resident Evil 2* atravesó una grave crisis. Hideki Kamiya, su director, estaba al frente por primera vez de un proyecto de esta talla. Shinji Mikami, director del primer juego, supervisaba como productor. Los dos chocaron en la parte creativa, y Mikami acabó desentendiéndose del desarrollo, recibiendo solo informes mensuales del progreso del proyecto. En poco tiempo quedó claro que el juego no era un digno sucesor.

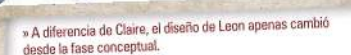
El desarrollo empezó de cero de nuevo, y se inició el desarrollo de *Resident Evil: Director's Cut* como una forma de pedir perdón a los fans. Noboru Sugimura, guionista con años de experiencia en televisión fue contratado por el supervisor de desarrollo de Capcom, Yoshiki Okamoto, para arreglar los problemas que presentaba el argumento. Aunque éste ya tenía muchos de los elementos que acabarían apareciendo en el juego final, a la historia todavía le quedaba mucho por pulir y carecía de una conexión poderosa con el mundo del primer juego. Los conceptos generales se mantuvieron, pero casi todos los aspectos visuales se redefinieron desde la base: fondos, modelos de personajes y enemigos. ▶







» [PlayStation] El licker es una de las creaciones más repulsivas de *Resident Evil 2* y más duro que un filete de dos euros.



» A diferencia de Claire, el diseño de Leon apenas cambió desde la fase conceptual.

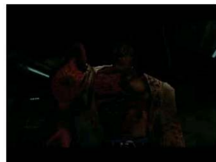
» [PlayStation] Leon y Claire se reunen en las oficinas de STARS, donde Claire descubre que su hermano ya ha dejado la ciudad.

Después de los eventos del primer título, donde los jugadores tuvieron que sobrevivir a una invasión zombi dentro de una mansión cerrada, la secuela dirigió la acción a la vecina Raccoon City, una ciudad de tamaño medio de unos diez mil habitantes. La historia arranca centrándose en el científico William Birkin, investigador de Umbrella Corporation, la malvada compañía farmacéutica y creadora de armas biológicas responsable de los sucesos del primer juego. Birkin está trabajando en el G-Virus, capaz de transformar a humanos en mutantes increíblemente poderosos, pero decide huir a una compañía rival. Al enterarse de la traición, Umbrella envía agentes para recuperar muestras del G-Virus y del T-Virus, responsable de lo que vimos en el primer juego. Después de ser tiroteado, Birkin se inocula con la última muestra que queda, convirtiéndose en una criatura monstruosa que busca venganza, y matando a los agentes de Umbrella. Al hacerlo, el maletín que contiene el T-Virus es dañado, e infecta a unas ratas. En pocos días, el suministro de agua de la ciudad está contaminado y la mayoría de los habitantes de la ciudad se convierten en zombis.

Como director del remake de *Resident Evil 2*, Yoshiaki Hirabayashi ha tenido que aprenderse la versión original del derecho y del revés, y por eso tiene un conocimiento muy preciso de qué hace tan especial a la secuela, incluyendo todo lo que respecta al escenario. "Cuando el juego salió yo aún no estaba en Capcom, era estudiante universitario y lo disfruté como jugador. *Resident Evil 2* fue mi primer *Resident Evil*, así que no tenía la referencia de la ciudad en comparación con la mansión del juego previo", explica. Su primer trabajo en la serie fue el remake del juego original, así que sabe en qué se diferencian uno y otro. "Cuando jugué a *Resident Evil*, me di cuenta de que los diferentes escenarios proporcionaban distintas fortalezas a cada juego: la atmósfera claustrofóbica de la localización única de *Resident Evil* frente a la mayor escala del drama y el entretenimiento de *RE2*", continúa.

Es fácil entender a qué se refiere, ya que el primer *Resident Evil* se calma después de una secuencia FMV introductoria rebosante de acción. Los diseñadores fueron inyectándole tensión introduciendo un miembro perdido del equipo, sangre y el primer zombi, un momento espeluznante que no llega hasta un buen rato más tarde. La introducción de *Resident Evil 2* era también explosiva (literalmente: los protagonistas se separan por una explosión causada por el conductor zombificado de un camión). Pero una vez comienza el juego, son lanzados de lleno en las calles de Raccoon City y son rodeados por zombis masticadores de carne. "Creo que *Resident Evil* usaba este escenario de personajes encerrados en un solo entorno para crear tensión mientras que la naturaleza de ese encierro se iba revelando gradualmente", dice Hirabayashi. "Pero cuando llegó el momento de hacer la secuela, se vio más efectivo informar al jugador de la auténtica escala de la amenaza". Llevarse la acción a Raccoon City permitió a los desarrolladores marcar la diferencia entre el estallido zombi del primer juego, relativamente contenido, y la catástrofe total de la secuela.

Por supuesto, aunque las calles de una ciudad son un sitio estupendo para medir la escala del estallido, son mejor escenario para la acción que para los puzles que formaban parte integral del primer juego. Además, la mansión original era un espacio tan icónico que las calles de una urbe, sencillamente, no están a la altura. Por suerte, *Resident Evil 2* tiene la comisaría de Raccoon City. Aunque te moverás por las alcantarillas y un laboratorio subterráneo, este es el sitio donde pasarás más tiempo. En principio no parece el sitio más aterrador ni el más natural para alojar oscuros puzles, pero funciona en el contexto del juego. "Como algunos fans sabrán, el edificio que aparece en el juego es un antiguo museo", explica



» [PlayStation] Este es tu encuentro con la versión grande y mala de William Birkin, el principal antagonista del juego.

"UNA COMISARÍA OFRECE UN BUEN CONTRASTE CON LA PELIGROSA SITUACIÓN DEL JUEGO"

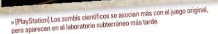
Yoshiaki Hirabayashi

Hirabayashi. "Por supuesto, estamos en un juego, y hay algunos mecanismos que no ves en la vida real, ¿pero no es acaso esa mezcla de elementos realistas y elementos muy de videojuego una de las grandes características de *Resident Evil*?" Completamente. Aunque hay una rareza que Hirabayashi no terminó de pasar por alto: "¡Siempre he pensado que era extraño que la comisaría no tuviera baños!"



» Yoshiaki Hirabayashi ha estado unido a la serie *Resident Evil* desde 2002.

Esta historia ayuda a crear una localización única para el juego, aunque carezca de determinados espacios. Haciendo que la comisaría no sea el típico centro de operaciones policial, los diseñadores son capaces de crear un escenario que sirve para múltiples propósitos. Es creíble como estación de policía, pero tiene elementos propios de una mansión que no podrían verse en un edificio construido a propósito para servir de comisaría. Su arquitectura gótica es impactante e intimidatoria, incluso antes de que te des cuenta de que está llena de muertos vivientes. Y como Hirabayashi apunta, la propia idea de una invasión zombi en una comisaría es psicológicamente aterradora. "No puedo hablar del proceso de desarrollo del juego original, por favor no penséis que hablo en nombre de sus desarrolladores, pero mi opinión una comisaría ofrece un buen contraste con ▶



» [PlayStation] Los zombis científicos se asocian más con el juego original, pero aparecen en el laboratorio subterráneo más tarde.

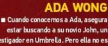
LOS SUPERVIVIENTES

Esta gente quiere salir viva de Raccoon City… y tu tarea es ayudarles.



LEON S. KENNEDY

■ Leon llega a Raccoon City y se encuentra un caos total en vez del comité de bienvenida a su primer día de trabajo en la comisaría de la ciudad. Había escogido ese departamento a causa de los misteriosos crímenes en las cercanas Montañas Arklay, así que se iba a encontrar con zombis de todos modos. Que sepas que la "S" es por Scott.





ADA WONG

■ Cuando conocemos a Ada, asegura estar buscando a su novio John, un investigador en Umbrella. Pero ella no es quien asegura ser, y lo único que sabemos seguro es que es una espía que quiere una muestra del G-Virus. Principalmente, ayuda a Leon a lo largo de su historia.

CLAIRE REDFIELD

■ El otro personaje protagonista jugable, Claire, es estudiante y motera, y llega a Raccoon City en busca de su hermano Chris, con quien ha perdido contacto después de los eventos del primer juego. Sus habilidades para la supervivencia, incluyendo combate con y sin armas, fueron heredadas de su hermano.



SHERRY BIRKIN

■ Sherry es la hija de dos investigadores de Umbrella, William y Annette Birkin, y va acompañando a Claire. Ha sobrevivido gracias a su tamaño, escondiéndose en zonas inaccesibles. En el transcurso del juego acabará recibiendo la atención que busca… de la peor forma posible.



» [PlayStation] La versión prototipo de *Resident Evil 2* parece familiar, pero buena parte de su contenido se recortó, como este mutante arácnido.

TEST N. 1

Exhumamos la versión rechazada de Resident Evil 2

No es habitual que un juego reciba un lavado de cara tan completo como lo recibió *Resident Evil 2* durante su desarrollo: casi cada elemento gráfico fue recreado de cero cuando Capcom decidió reiniciar el proyecto. A pesar de ello, el prototipo rechazado tiene muchas similitudes con el juego que acabó siendo editado. El plan fue siempre ofrecer dos personajes jugables, como en el juego original (Leon S. Kennedy o Elza Walker), y el argumento sigue líneas similares. Se empieza en la comisaría de Raccoon City, los jugadores van a una fábrica a través de las alcantarillas y acaban en un laboratorio subterráneo secreto de Umbrella.

Leon seguía siendo un poli novato cuyo primer día de trabajo va horriblemente mal, y sigue conociendo a Ada, que en esta versión es una científica. La principal divergencia para Leon es su segundo acompañante, el policía Marvin Branagh, que iría con Leon y Ada todo el juego. En la versión final, su papel está mucho más reducido, y ya está infectado de forma fatal cuando lo conoces. Elza era una motera que viaja a Raccoon City para incorporarse a la universidad. De camino conoce a Sherry Birkin, que llegaría al juego final rediseñada. La acompañante secundaria de Elza era un hombre llamado John, sin equivalente en el juego final, aunque su modelo se usó para dar vida al dependiente de la armería, el desgraciado Robert Kendo.

Junto a los típicos zombis, los enemigos incluían gorilas infectados, un monstruoso híbrido de humano y araña y, por supuesto, William Birkin, que sigue siendo un bruto gigante, aunque carece del típico ojo descomunal que le dio personalidad en el diseño final, y tiene la molesta tendencia de estrellar contra las paredes a Leon y Elza con una barra de metal. Por suerte, llegaron nuevas armas para bregar con estas amenazas. La tubería de metal, por ejemplo, aumentaba el daño y el alcance del típico cuchillo, y había opciones para granadas de mano y pistolas variadas.

Shinji Mikami tenía la impresión de que esta versión del juego tenía buenos elementos individuales pero no funcionaban en conjunto. Esperaba que acabaran encajando, aunque pronto vio que eso no iba a pasar (los escenarios, sobre todo, le parecían "tontos y aburridos)". Aunque no iríamos tan lejos, está claro que la versión incompleta de ese *Resident Evil 2* rechazado no habría sido tan buena como la que acabó gestándose. El diseño moderno de la comisaría no tiene la personalidad de la mansión o de la comisaría que acabó viendo la luz, y hay demasiados pasillos sin chicha por los que correr. Los monstruos no dan tanto miedo como el licker, y hasta William Birkin fue mejorado en el juego final. La versión desechada es una pieza fascinante de la saga, de todos modos, y muchos de sus elementos acabarían apareciendo en la serie.

▶ lo peligroso de la situación en la que están los protagonistas", dice Hirabayashi. "Debería ser un lugar seguro, y descubrir que en realidad es justo lo contrario acaba siendo un motivo interesante".

También vale la pena apuntar que los escenarios de *Resident Evil 2* dieron un considerable paso adelante respecto a los del juego original. Fueron prerenderizados para proporcionar la mayor calidad visual posible, pero en esta ocasión la complejidad de los escenarios era mucho mayor, algo evidente desde las primeras escenas, donde las calles están abarrotadas de coches estrellados y cristales rotos, los callejones están llenos de basura y cubiertos por graffittis, y los restos del bloqueo militar aún están visibles. A lo largo del juego se acumulan los detalles en cada escena, y superan los limitados papeles de pared y decorados de interior de la mansión original. El juego también



» [PlayStation] Como siempre, no solo hay que enfrentarse a zombis: esta criatura vegetal también es un dolor.

incluyó secuencias CGI para FMV a lo largo del juego, sustituyendo a las secuencias rodadas con actores reales de su precedente.

Pero no fueron solo los gráficos prerenderizados los que recibieron un lavado de cara total. Los modelos de los personajes mejoraron su número de polígonos, y los nuevos diseños de los enemigos están entre los más icónicos de la serie. Uno de los más aterradores es el licker, una pesadilla ciega y siseante, con el cerebro y la musculatura a la vista, y una larga lengua que usa para atacar a los jugadores. ¿Qué es lo que los hace tan memorables? "Los zombis son, visualmente, una extensión de humanos normales. Pero los lickers muestran el interior del cuerpo humano, que todos sabemos que llevamos por dentro pero rara vez o nunca vemos; y lo llevan a la vista de una manera que supone un impactante contraste con los zombis, de aspecto más humano", dice Hirabayashi. "Su habilidad para trepar por muros y techos con fluidez también contrasta con los zombis". De hecho, la intro de la criatura es uno de los momentos más memorables del juego: vagas por un pasillo de la comisaría cuando ves algo moverse a lo lejos. Doblas una esquina y hay sangre goteando del techo, antes de que se reproduzca una secuencia de vídeo que muestra al licker en todo su repulsivo detalle.

R*esident Evil 2* proporcionó una buena cantidad de encuentros memorables más, de una lucha en las alcantarillas con un cocodrilo gigante al encuentro secreto con el piloto de helicóptero de STARS zombificado Brad Vickers. Pero dos concretamente destacaron entre los demás. El *Resident Evil* original concluía con una lucha con

» Arte conceptual para el ominoso vestíbulo principal de la comisaría de Raccoon City.

"HAY QUE EQUILIBRAR ESTE REALISMO CON LA TENSIÓN QUE PRODUCE EN EL JUGADOR"

Yoshiaki Hirabayashi

el increíblemente resistente Tyrant, y la enorme criatura humanoide vuelve en la secuela, esta vez persiguiendo al jugador mientras se abre paso por el escenario B del juego, a menudo apareciendo por sorpresa. Fue un detalle tan bueno que *Resident Evil 3* se construyó enteramente bajo el concepto de ser atacado por un solo perseguidor incansable. Luego estaba William Birkin, cuyas mutaciones se hacían progresivamente más severas a lo largo del juego debido a la influencia del G-Virus. Al principio sus características más distintivas son su enorme brazo derecho y un globo ocular gigante que ha desarrollado en él, pero pronto empieza a perder los vestigios de humanidad: su cara y cabello se desprenden de su cráneo, le crecen brazos adicionales y acaba desarrollando una apariencia bestial, antes de acabar siendo poco más que una masa informe de dientes y carne. Es la primera vez que vemos a un solo personaje pasar por todos estos cambios de principio a fin, y es muy impresionante.

Las mejoras gráficas también se sumaron a las mecánicas para mejorar el juego en su conjunto. Una de las metas más claras durante el desarrollo era ir representando el daño que sufrían los personajes a lo largo del juego, y el método que acabó empleándose fue la modificación del movimiento. Al principio, los jugadores corren con normalidad, pero después ▶

LAS CARAS DEL MIEDO

Algunos de los jefes biopeligrosos de Resident Evil 2

◂ G-TYPE

■ No todo el mundo es susceptible al efecto del G-Virus: si el huésped del embrión implantado no tiene el ADN adecuado, el resultado del choque genético brotará de su organismo de la forma más violenta. Una vez ha madurado, se hará más poderoso y puede generar más criaturas con el fin de que la infección se extienda, pero carece de la inteligencia de un huésped como William Birkin.

COCODRILO GIGANTE ▸

■ Esta bestia acecha en las alcantarillas, donde ha sido expuesto al T-Virus y ha crecido hasta alcanzar un tamaño monstruoso. ¿Cómo llegó hasta ahí, para empezar? Preferimos no pensar en ello. Puedes gastar munición hasta tumbarlo, pero la mejor opción puede ser el estilo 'Tiburón': lanzarle una lata de gasolina y hacerla explotar.



◂ POLILLA GIGANTE

■ Como ni Leon ni Claire llevan un matamoscas especialmente grande para enfrentarse con este lepidóptero sobredimensionado, tienes que bregar con él a base de balazos. No es lo único a lo que tienes que plantar cara: ojo también a sus larvas, presentes cuando te encuentras con la polilla en la sala de ordenadores.

TYRANT ▸

■ Aunque ya no es el enemigo más peligroso del vecindario, Tyrant sigue siendo una amenaza considerable cuando ataca. Y eso puede ser en cualquier momento, porque lo hace frecuentemente y sin avisar. Después de unos cuantos intentos desatará su poder completo, convirtiéndolo en una criatura aún más peligrosa.



◂ WILLIAM BIRKIN

■ El gran villano del juego, y portador principal del G-Virus. Es un científico que investiga bioarmamento en Umbrella, y que entiende la venganza de forma espectacular: infectándose a sí mismo. Ahora quiere que el virus se expanda, y busca a su hija por su compatibilidad como huésped. Te lo encontrarás por todo el juego adoptando una gran variedad de formas.



LAS CONVERSIONES

La infección rápidamente se extendió más allá de la PlayStation: esto es lo que hizo con distintos huéspedes.

PLAYSTATION (VERSIÓN DUALSHOCK) ▸
1998

■ Además de dar soporte al DualShock, esta versión revisada de *Resident Evil 2* añadió el minijuego Extreme Battle, así como la dificultad 'Novato', que hacía que el juego fuera significativamente más sencillo. La versión japonesa también incluía un 'Modo USA', que incrementaba la dificultad.



◂ GAME.COM
1998

■ Esta versión monocroma en 2D absolutamente única es un valiente intento de adaptar el espíritu de *Resident Evil 2* a un hardware totalmente incapacitado para ello. Solo puedes dar vida al poli novato Leon en esta versión portátil, y la acción se reduce a manejar inventario y disparar zombis, pero los gráficos pixelados son estupendos.

PC ▸
1999

■ Basada en la versión DualShock para PlayStation, este *Resident Evil 2* pone a tu disposición distintas opciones gráficas, incluyendo sombras para los personajes y modos en alta resolución. Por desgracia, no llega a generar escenarios en alta resolución. Hay una opción extra de Archivos de Datos, que incluye una selección de arte conceptual y películas.





◂ N64
1999



■ Angel Studios se encargó de esta conversión e hizo un estupendo trabajo. El juego entero en dos discos de PlayStation es embutido en un solo cartucho gracias a estratégicas reducciones de calidad en los FMV, los diálogos y los fondos. El juego tiene un control nuevo y opcional, un modo randomizado y trajes extra, además de archivos que expanden la historia.

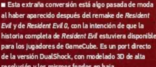
DREAMCAST ▸
1999

■ La versión para la consola de Sega se basa en la versión de PC, incluso en la que corre en Windows CE, y funciona en alta resolución con fondos en baja. Se mantienen los Archivos de Datos y la calidad de los FMV es muy alta. La salud y munición del personaje se muestran en pantalla, evitando mandarte al menú.



◂ GAMECUBE
2003





■ Esta extraña conversión está algo pasada de moda al haber aparecido después del remake de *Resident Evil* y de *Resident Evil 0*, con la intención de que la historia completa de *Resident Evil* estuviera disponible para los jugadores de GameCube. Es un port directo de la versión DualShock, con modelado 3D de alta resolución y los mismos fondos en baja.

"LA SERIE HA LLEGADO TAN LEJOS USANDO HISTORIAS QUE LA GENTE QUIERE SEGUIR"
Yoshiaki Hirabayashi

▶ de algunos mordiscos, las heridas les pasan factura y empiezan incluso a cojear si están muy malheridos. Por supuesto, un personaje que cojea es menos efectivo a la hora de esquivar zombis, incrementando la posibilidad de resultar herido y añadiendo tensión al juego. "Todos los *Resident Evil* [desde *RE2*] han usado la animación de los personajes para indicar una potencial amenaza al jugador, y es una forma muy efectiva de incrementar la inmersión, pero siempre hay que equilibrar este realismo visual con la cantidad de tensión que puede ocasionar en el jugador", dice Hirabayashi. "En un juego de terror, algo de tensión es necesaria, así que lo importante es igualar ambas cuestiones".

Otro de los puntos fuertes de *Resident Evil 2* fue su repertorio de supervivientes, siempre necesarios en una buena historia de terror. No solo eran personajes que querías proteger para evitar tener que volver a empezar la partida: tenían motivaciones con las que era fácil identificarse, y conexiones con los protagonistas del juego original. "Desde la primera entrega de la serie, los personajes atractivos y las historias en las que se han visto envueltos han sido uno de los elementos más populares de la franquicia", dice Hirabayashi. "Creo que teniendo una serie de personajes relacionados entre sí por una organización que les une o por lazos de sangre hemos podido incrementar la consistencia de los argumentos y la conexión con los jugadores".

» [PlayStation] Las descargas eléctricas son valiosas para tumbar a los enemigos más duros, pero la munición es limitada.



» [PlayStation] Como en el *Resident Evil* original, es sabio guardar munición para situaciones como esta.

Como su predecesor, *Resident Evil 2* ofrece la oportunidad de jugar con un protagonista masculino o femenino, pero a diferencia de lo que sucede en aquel juego, estos no son operativos especiales con entrenamiento para el combate, lo que hace más sencillo que nos identifiquemos con ellos. Aunque Leon Kennedy es un policía con su propia arma, también es un novato, y llega el primer día de trabajo a una situación que le supera por completo. "Leon es un personaje muy atractivo en lo que respecta a su personalidad y aspecto, y ha estado en juegos que para mucha gente son su primer contacto con la saga *Resident Evil*. Así que muchos jugadores tienen una conexión especial con él", dice Hirabayashi. De hecho, incluso cuando el desarrollo del juego se reinició, el diseño y la historia del personaje cambió muy poco. Es como si Capcom supiera que con él tenían a un protagonista perfecto, así que no es de extrañar que regresara en juegos como *RE4* y *RE6*.

El juego también extendió el uso de compañeros más allá de lo que lo hacía el original, ya que cada uno podía ser controlado en distintos momentos clave de la historia. La compañera de Leon es Ada Wong, una misteriosa mujer cuyos motivos nunca están claros del todo, y que hace de amiga, enemiga e interés romántico. Su aparición en el juego levanta más preguntas de las que contesta, pero como apunta Hirabayashi, estos personajes tienen un propósito en una serie como *Resident Evil*. "Es satisfactorio tener una historia donde se explica todo, pero también puedes dejar abiertas algunas posibilidades para el futuro con otra historia de la que se explica lo básico, pero en la que quedan algunos misterios. La serie ha llegado tan lejos usando una narrativa que hace que el jugador quiera seguir avanzando y descubriendo qué pasa después", explica el desarrollador.


» [PlayStation] El trasfondo de la comisaría como un museo es más adecuado para enmarcar sus puzles de estilo artístico.

El otro personaje principal fue Claire Redfield, que evolucionó desde el concepto original para Elza Walker. Mantiene la mayoría del trasfondo y la personalidad de su diseño original, incluyendo su devoción por las motos y su condición de estudiante, pero fue reescrita para convertirse en la hermana pequeña de Chris Redfield, y así enlazar el juego con la historia general de *Resident Evil*. Es la primera civil que protagoniza la serie, pero sigue siendo una luchadora capaz y dura. Acaba protegiendo a Sherry Birkin, hija del horrible mutante que se convierte en antagonista principal. "La familia es uno de los temas más importantes de la historia, así que tener a una niña ayuda a contar una historia acerca de ello", apunta Hirabayashi. De hecho, uno de los terrores básicos del horror zombi es ver a tus seres queridos no solo muertos, sino como nuevos enemigos. Y el hecho de que William Birkin ▶



» [PlayStation] ¿Qué es peor que un Tyrant? Un Tyrant en llamas y un límite de tiempo. Este juego no escatima en drama.

» [PlayStation] Claire intenta derrotar a un embrión G adulto, así como a sus retoños.

» [PlayStation] Al igual que la primera entrega, resolver los puzles es necesario para obtener objetos imprescindibles.

▶ conserve algo de su antigua personalidad como para perseguir a su hija lo hace mucho más aterrador. Sherry no lleva armas, pero es pequeña y rápida, lo suficiente para esquivar a la mayoría de los enemigos.

Una de las grandes innovaciones en el diseño de *Resident Evil 2* fue su sistema de 'zapping de argumento'. "*Resident Evil* te deja escoger entre dos personajes, dándote múltiples perspectivas de la historia. Me imagino que el equipo querría ir más allá que *Resident Evil* mezclando historia y gameplay, creando este sistema", dice Hirabayashi. Cada personaje puede jugarse en escenarios A y B, examinando lo habría pasado si el choque automovilístico del principio hubiera sucedido de otro modo, poniendo a los personajes al otro lado del camión. Más allá de un truco narrativo, las acciones que se toman en el escenario A afectan sesiones posteriores con el otro personaje en el escenario B. Es algo bastante innovador, como reconoce Hirabayashi, "es un desafío diseñar un juego en torno a esa característica". Se necesitaron dos discos para contener el juego completo, incluso tomando medidas para ahorrar espacio como el uso de música generada por chip en vez de una banda sonora por CD (aunque no lo notarías si no te lo dicen: la calidad es soberbia).

Resident Evil 2 fue el juego más vendido de Capcom en cinco años. La versión de PlayStation vendió 4'96 millones de copias, poniéndola por detrás solo de la versión SNES de *Street Fighter II* en los juegos más vendidos de todos los tiempos de Capcom, y supera a las ventas combinadas de las tres versiones de PlayStation del juego original. El juego fue reeditado en 1998 con compatibilidad para DualShock. La primera conversión anunciada de *Resident Evil 2* fue para Saturn, pero se canceló a mediados de 1998 con dudas acerca de su calidad, aunque posiblemente las ventas en caída libre del hardware tuvieron algo que ver. El juego acabó llegando a PC, N64 y Dreamcast en 1999, con gran éxito crítico en las tres plataformas. Peor recibida fue la versión para GameCube de 2003, sobre todo por el hecho de ser una conversión literal de un juego de cinco años de antigüedad, llegando justo después del maravilloso remake del original.

Aún después de todo este tiempo, *Resident Evil 2* aguanta el paso del tiempo con un enorme legado a sus espaldas. "Ha sido una gran inspiración para la serie completa desde que salió, y por supuesto para el *Resident Evil 2* reimaginado es nuestra principal fuente de inspiración. Lo que estamos intentando hacer es diseñar un sistema de juego moderno que encaje con las piezas clave del original, que intentamos mantener lo más intacto posible", dice Hirabayashi.

De hecho, el éxito del juego determinó el futuro de la serie, particularmente su escenario de Raccoon City, que muy a menudo se ve destruido y reutilizado. *Resident Evil 3: Nemesis* sigue la historia de Jill Valentine, del juego original,

"HA SIDO UNA INSPIRACIÓN PARA LA SERIE ENTERA DESDE QUE APARECIÓ"

Yoshiaki Hirabayashi

cuando intenta huir de la ciudad, perseguida por el imparable Nemesis. Los dos *Resident Evil Outbreak* de PS2 también exploraban distintos aspectos de la destrucción de la ciudad con personajes civiles. El spin-off sobre raíles *Resident Evil: The Umbrella Chronicles* vuelve a los eventos de *Resident Evil 3*, y su secuela *Resident Evil: The Darkside Chronicles* vuelve a contar los de *Resident Evil 2*. Finalmente el spin-off *Resident Evil: Operation Raccoon City* es un shooter en tercera persona que ofrece una visión alternativa de la destrucción de la ciudad. Incluso cuando la serie se ha apartado de Raccoon City se recurre a los personajes de *Resident Evil 2*, con Leon y Claire apareciendo en títulos posteriores.

¿Pero qué es lo que dejó una huella indeleble en los jugadores? Es difícil quedarse con una sola cosa. Como secuela, supuso una dramática mejora del original, pero eso no cuenta para los muchos recién llegados a la saga. Achacar su atractivo a la presentación de su historia es ignorar la forma en la que el diseño del juego amplificaba la sensación de amenaza, y viceversa. Así que le dejamos la última palabra a Hirabayashi. "*Resident Evil 2* fue capaz de mantener la atmósfera de survival horror del primer juego, mientras que mejoraba sustancialmente la parte de argumento y mecánica para alcanzar una experiencia global increíble", concluye. "Cada jugador lo disfruta de forma distinta, pero *Resident Evil 2* incluye todos los aspectos que gustan a los fans de *Resident Evil*". *



» [PlayStation] Ada Wong es jugable en distintas partes del juego, y se puede defender sola de las bioamenazas

OBRA MAESTRA MUTANTE

Yoshiaki Hirabayashi nos habla de cómo se ha gestado el remake de uno de los Resident Evil más queridos.

Gracias a la versión renovada en 2002 para GameCube del original, *Resident Evil* ya dio pie a uno de los mayores remakes de la historia del medio, así que no es sorprendente que lo hayan intentado ahora con la secuela. "Teníamos peticiones desde hace bastantes años para hacer un remake de *Resident Evil 2*", dice Hirabayashi. "Queríamos no solo responder a nuestra apasionada base de fans, sino también crear una experiencia de terror zombi completamente nueva, que utilizara el motor propietario de Capcom, RE Engine, para darle vida en la generación actual de consolas y también atraer a un público completamente nuevo que no lo vivió en el lanzamiento original de 1998".



Como en el remake del primer *Resident Evil*, que añadió nuevos elementos al juego de 1998, el nuevo *Resident Evil 2* hace algunos cambios sobre el original. "Hemos mantenido un equilibrio entre el respeto a los diseños originales y el reestructurarlos y reimaginarlos para que tengan sentido en un juego aparecido en 2019. Eso incluye el combate, el desarrollo del juego, así como el diseño de personajes, escenarios y enemigos", nos dice Hirabayashi. "Sabemos que el juego original salió hace 20 años y los jugadores se han acostumbrado a determinadas cuestiones, así que les hemos querido brindar la experiencia survival horror definitiva". Personajes como Claire, Ada y el Tyrant han sido rediseñados, y no es algo que se haya hecho solo con los personajes. "Hay nuevas áreas en el remake que no existían en el juego original. El plano de la comisaría ha cambiado y los objetos no estarán donde recuerdan los jugadores".

Y si el remake de GameCube de *Resident Evil* actualizaba gráficos y contenido pero mantenía la cámara fija y los controles estilo tanque, *Resident Evil 2* se presenta completamente en 3D. "Probamos una cámara fija como en el original al principio", explica Hirabayashi. "Era muy peculiar y única, pero nos dio la sensación de que mucha gente tendría problemas con el control, especialmente los jugadores más acostumbrados a experiencias de juego más modernas", admite. Si no se tiene cuidado, un cambio así podría estropear la atmósfera del juego, ya que momentos clave como el primer encuentro con el licker se apoyan por completo en la perspectiva de la cámara para crear tensión. Pero el pensamiento creativo ha mitigado algunos de estos problemas. "Decidimos usar una cámara sobre el hombro al estilo del *Resident Evil 4*, y pensamos que así podríamos reproducir el efecto que el *RE2* original tenía con sus encuadres fijos, para provocar tensión con los enemigos fuera de pantalla, usando diseño de niveles, efectos de luz y sonido", continúa. "Eso nos permite desarrollar el aspecto clave para nosotros, el miedo a ser mordido por un zombi, de forma muy efectiva".



» [PS4] El fotorealismo del motor de Capcom RE Engine nos ha devuelto el terror original.

El resultado es efectivo, ciertamente: el jugador intenta tener a los zombis lo más lejos posible que puede, y los violentos gráficos son muy creíbles como para resultar agradables. Pero estos avances tecnológicos permiten que el gore sea algo más que un adorno, como demuestra el zombi que intenta arrastrarse después de que un disparo le seccione una pierna. Otro disparo en el brazo hace que la extremidad podrida cuelgue limpiamente de un hilo. ¿Qué más nos brinda la tecnología moderna? "Hay muchas cosas, un ejemplo son los movimientos del licker, mucho más tridimensionales ahora", responde Hirabayashi. "En el juego original se veía cómo se movía por el techo solo en las cutscenes, pero no durante el mismo juego. Es aterrador y divertido cómo puede atacar ahora a los jugadores desde cualquier punto".

CÓMO SE HIZO

SONIC ADVENTURE



PARA QUE DREAMCAST FUERA EL ÉXITO QUE SEGA PRETENDÍA NECESITABA A SONIC, PERO SONIC NECESITABA UN CAMBIO. HABLAMOS CON **TAKASHI IIZUKA** Y **KAZUYUKI HOSHINO** PARA CONOCER CÓMO LA FRANQUICIA ESTRELLA DE SEGA SE REINVENTÓ PARA SU DEBUT EN 3D.

Texto de Nick Thorpe



TAKASHI IIZUKA
DIRECTOR

KAZUYUKI HOSHINO
DIRECTOR DE ARTE

Los jugadores pueden cambiar de parecer rápidamente, justo lo que Sega estaba viviendo a finales de los 90 en sus propias carnes. Hasta 1995 la compañía había experimentado un crecimiento explosivo gracias a Mega Drive, impulsada por su carismática mascota Sonic. Sega plantó cara a Nintendo por el monopolio en el mercado de las consolas y llegó a erigirse líder durante un tiempo, hasta que perdió su posición a merced de la costosa y excesiva ingeniería de Saturn, una máquina que no pudo replicar el éxito de su antecesora. *Sonic X-Treme*, el título 3D a cargo del Sega Technical Institute quedó sepultado bajo su propia ambición, mientras en Sonic Team estaban enfrascados en nuevos proyectos, como *NiGHTS Into Dreams*. A mediados de 1997 el último juego de Sonic publicado era *Sonic Jam*, una recopilación de sus aventuras en MD. Era una colección excelente, pero dejaba a las claras que tan solo seis años después de su debut, Sonic ya era retro. Era hora de que el Sonic Team se embarcara en un nuevo juego que relanzara la carrera del erizo azul, nunca mejor dicho. "Sentíamos que estábamos decepcionando a todos los fans que habían apoyado a Sonic desde el principio", recuerda Takashi Iizuka, director de *Sonic Adventure* y actual productor de la serie. Pero la disminución de la popularidad de Sonic no se debía solo a la falta de nuevos juegos. "Mi impresión era que Sonic había perdido la imagen fresca que tenía. El personaje parecía aburrido", explica el director de arte de *Sonic Adventure*, Kazuyuki Hoshino. Estaba claro: Sonic necesitaba un reseteo. "Nos propusimos hacer un nuevo juego de Sonic, pero no uno más, sino el mejor hasta la fecha, algo por lo que los fans pensaran que había merecido la pena esperar", dice Iizuka. El Sonic Team sabía que un juego en 2D como los clásicos de MD no les iba a reencontrar con su increíble audiencia de mediados de los 90. Iizuka manejaba la idea de hacer un Sonic en 3D desde 1996, momento en el que se puso encima de la mesa la idea de un *Sonic RPG*. Existió algún boceto en el que se mostraba cómo los elementos típicos de un juego de aventuras podrían funcionar a las mil maravillas en el mundo de Sonic. "Hicimos un primer prototipo de *Sonic Adventure* para Saturn, pero no éramos capaces de crear el mundo en 3D que se necesitaba para que Sonic corriera libremente", explica Iizuka. "Fue entonces cuando nos enteramos de que Sega planeaba sacar un nuevo hardware, la Dreamcast, que destacaría a la hora de representar entornos 3D. Saturn era muy buena usando sprites manipulados y así ▶



» [Dreamcast] Poder volar permite a Tails usar atajos, dándole un poco de ventaja sobre el rival contra el que compita.



» [Dreamcast] La persecución de la ballena es el momento cumbre de la primera fase.

COMPAÑEROS DE AVENTURAS

¿Quién es quién? Los protagonistas, aquí:



SONIC THE HEDGEHOG

OBJETIVO: LLEGAR A LA META

■ La exhalación azul ha vuelto. Mantiene su característico spin dash pero ha aprendido trucos nuevos. Puede atacar a los enemigos saltando y abalanzándose rápidamente hacia ellos y eliminar a todos los que estén cerca con su Light Speed Attack.

TAILS MILES "TAILS" PROWER

OBJETIVO: LLEGAR ANTES QUE SU OPONENTE

■ Las dos colas de Tails siguen sirviendo para volar, lo que le permite encontrar atajos en el recorrido y ahora también puede usarlas para atacar a los enemigos. Si encuentra el Jet Anklet aumentará su velocidad de vuelo y la Rhythm Badge le permite encadenar ataques.



KNUCKLES THE ECHIDNA

OBJETIVO: ENCONTRAR TRES ESMERALDAS

■ El equidna aún conserva su habilidad para planear y escalar. El Shovel Claw le permitirá excavar con los puños para encontrar tesoros y los Fighting Gloves le habilitarán para realizar el ataque con el nombre más extravagante del juego, el Maximum Heat Knuckles Attack.



"ESPECULÁBAMOS SOBRE CUÁLES SERÍAN LAS ESPECIFICACIONES FINALES DE DREAMCAST"

Takashi Iizuka

▶ simular polígonos, pero Dreamcast era una verdadera máquina de procesamiento 3D, y era perfecta para desarrollar *Sonic Adventure*". La sincronización entre el desarrollo de la máquina y el nuevo juego del Sonic Team fue una bendición, ya que así los miembros del equipo pudieron influir en cómo debía ser la nueva consola. "Para crear un escenario 3D donde Sonic pudiera correr a gran velocidad necesitábamos mucha memoria interna de hardware", dice Iizuka. "Dado que Dreamcast aún estaba en las etapas de planificación de desarrollo, pudimos especificar el diseño para Sonic y luego enviar una solicitud al equipo de hardware sobre la memoria que necesitaríamos en la máquina, y eso nos ayudó mucho". Pero no todo iba a ser tan bonito, ya que trabajar sobre un hardware incompleto también iba a tener sus inconvenientes, como nos recuerda Iizuka. "Comenzamos a desarrollar el juego cuando el hardware solo estaba definido al 30%, por lo que especulábamos sobre cuáles serían las especificaciones finales de la máquina para la que estábamos trabajando". Aun así, el equipo se encontró muchas limitaciones técnicas a la hora de crear las fases y niveles de *Sonic Adventure*. "Cada fase tendría que tener una extensión de muchos kilómetros, lo que haría que los datos necesarios para crear cada nivel fueran exagerados", explica Hoshino. "Aunque lo obvio era dividir los niveles en partes que se ajustaran al tamaño de la memoria asignada en la que teníamos que trabajar, en la práctica leer los datos de la siguiente parte del escenario al vuelo y deshacerse de las partes de la fase que ya habías completado fueron procesos que nos llevaron mucho tiempo de estudio, desarrollo y ejecución". La dirección de arte de los escenarios fue un proceso algo más sencillo. "Como título de lanzamiento para Dreamcast, necesitábamos que el juego enseñara al público las habilidades de la máquina de manera clara y atractiva. Esa era la orden que el equipo tenía, y entonces nos preguntamos, "¿qué gráficos hacen que la máquina demuestre músculo?", y la respuesta fue que los gráficos realistas eran los mejores para ello", explica Hoshino. Aunque Sonic seguiría corriendo por bosques y playas, se añadieron ciudades y ruinas, eliminando las representaciones abstractas de juegos anteriores. Para mejorar el realismo del juego, el Sonic Team tuvo que viajar mucho. "El desarrollo de los juegos de Sonic siempre se había hecho con artistas que dibujaban todas las texturas a mano, pero al desarrollar en Dreamcast pudimos tomar fotos de la vida real y usarlas como texturas",

» [Dreamcast] Amy solo puede paralizar temporalmente a Zero, por lo que huir de él es la mejor estrategia.

» [Dreamcast] Al igual que en los juegos clásicos de Sonic, un golpe hace que pierdas todos los anillos, y si no tienes ninguno, una vida.



OBJETIVO: EVITAR A ZERO Y ESCAPAR CON EL GLOBO

■ Amy usa su martillo para golpear a los enemigos, y puede usarlo para impulsarse también. También puede disfrazarse con diversos objetos. La Warrior Feather mejora su martillo, que será giratorio, y el Long Hammer le permite golpear a más distancia.

AMY
AMY ROSE





E-102
GAMMA

OBJETIVO: DESTRUIRLO TODO

■ El E-102 es una máquina de destrucción que necesita eliminar un enemigo tras otro para extender la cuenta atrás contra la que lucha. Cuantos más objetivos elimina a la vez, más tiempo añade al marcador. El Jet Booster le permite flotar después de saltar, y el Laser Blaster amplía su rango de ataque.

OBJETIVO: PESCAR PARA FROGGY

■ No es rápido, no es ágil, pero Big es hábil con la caña, ya sea golpeando o pescando. Las mejoras de señuelo le dan la capacidad de atrapar peces más grandes, el Power Rod aumenta su distancia de lanzamiento y el Life Belt le permite flotar en el agua, aunque puede bucear presionando el botón A.

BIG
THE CAT





LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** SEGA
» **DESARROLLADOR:** SONIC TEAM
» **LANZAMIENTO:** 1998
» **PLATAFORMA:** DREAMCAST
» **GENERO:** PLATAFORMAS

continúa Iizuka. "Con esta posibilidad, planeamos hacer un viaje no solo para ver ruinas antiguas, que eran un punto clave de la historia del juego, sino para documentarnos. Fuimos a las famosas ruinas de América Central y del Sur, tomamos fotos de los materiales y las utilizamos como texturas". Habiendo descubierto cómo crear un mundo grande y detallado para que Sonic pudiera explorarlo, aún quedaba un problema mayor: Sonic nunca había estado en un mundo completamente en 3D, y había que definir muy bien su jugabilidad. "En los juegos de Sonic clásicos en 2D sabes por dónde hay que avanzar para acabar llegando a la meta. Es algo ya inherente a la propia franquicia", dice Iizuka. "En un mundo en 3D donde puedes correr en cualquier dirección, es probable que no sepas a dónde ir. Este problema se resolvió con el uso de una herramienta que no era demasiado habitual en el diseño de juegos en 2D: la cámara. "Después de tanto ensayo y error nos dimos cuenta de ▶





NUEVA VIDA

Sonic y la moda de las mascotas virtuales

Una de las características más populares de *Sonic Adventure* es la posibilidad de criar pequeñas criaturas Chao, un concepto que en realidad tiene sus raíces en un título anterior del Sonic Team. "Los Nightopians de *NiGHTS* se incorporaron para cambiar características del juego en las áreas donde no había nada y servían para ofrecer una experiencia nueva cada vez que jugabas ese nivel", explica Iizuka. "Creé el Jardín Chao como una forma de aplicar esta idea al universo de Sonic, para asegurarme de que había cierta motivación por repetir intencionadamente determinadas fases. Por eso los animales pequeños están en las fases de acción, para poderlos usar posteriormente para criar y cuidar a los Chaos". El Chao se puede encontrar y criar en tres Jardines Chao, cada uno de los cuales está conectado a un Adventure Field. Al cuidar al Chao se obtienen mejoras, cambian de apariencia, o asumen características de los propios animales. Dado que el juego llegó durante el auge de los Tamagotchi, se pensó que lo ideal sería poder llevarlo en la VMU, a través del minijuego Chao Adventure. En la versión de GameCube, la Game Boy Advance se usa para albergar el jardín Tiny Chao. Cuando tu Chao esté preparado puedes llevarlo a las carreras del juego principal e intentar ganar algunas medallas.





» [Dreamcast] Poder deambular por una ciudad e incluso hablar con humanos fue una decisión bastante radical para la serie *Sonic* allá por 1998.

que la cámara era la clave", recuerda Iizuka. "Si en los *Sonic* en 2D el personaje siempre se mueve hacia la derecha, podíamos adaptar esa decisión de diseño al mundo 3D que estábamos creando. Así, la cámara mostraría siempre la dirección en la que Sonic debería avanzar, por lo que por muy complejo que fuera el nivel, solo empujando el mando hacia delante haríamos que Sonic avanzara en la dirección correcta. Lo probamos en el nivel Speed Highway y descubrimos que encajaba a la perfección". Donde otros juegos de plataformas 3D siempre muestran una vista trasera del personaje, el sistema de cámara de *Sonic Adventure* estaría centrado en el desplazamiento del jugador. En cada giro sabrás a dónde te diriges porque el juego se redireccionará solo, creando escenas tremendamente espectaculares durante los loopings, giros y obstáculos. Aunque las fases se diseñaron bajo la premisa y necesidad de que Sonic necesitaba escenarios muy vastos, el juego cuenta con otros cinco personajes diferentes, con sus propios estilos de juego. "El crear los escenarios en 3D para que Sonic pudiera correr libremente nos llevó mucho más tiempo del que imaginamos. Pensábamos que era una pena que el jugador empleara muy poco tiempo en disfrutar los niveles que habíamos diseñado y que tanto nos habían costado – a merced de que Sonic los completaba rápidamente - así que empezamos a pensar en formas de reaprovecharlos. De ahí nacieron los seis personajes jugables, cada uno con su estilo de juego único", señala Iizuka". Ya con la decisión de usar varios personajes diferentes, pensé que cada uno de ellos debía tener sus propias historias y objetivos, y fue cuando vi que sería muy interesante que todas sus historias tuvieran alguna conexión entre sí. Escribimos una única historia para ser contada a través de seis perspectivas diferentes, las de los seis personajes del juego".

Los dos primeros personajes que se eligieron para acompañar a Sonic serían muy familiares para los fans de la franquicia. El modo de juego de Tails adaptaba trozos de los escenarios de Sonic para convertirlos en carreras uno contra uno, pero el de Knuckles fue diseñado para contrastar con el de Sonic. "Dado que con Sonic había que atravesar lo más rápido posible los niveles propuestos, pensamos en una forma de recorrer el escenario de manera pausada, moviéndote por donde quisieras y teniendo que explorar a fondo cada pantalla. Dado que la biografía original de Knuckles señalaba que era un cazador de tesoros, tuve la idea de que la mecánica del personaje se basara en esa búsqueda, dentro del mundo 3D", explica Iizuka. Amy Rose también se convirtió en personaje jugable por primera vez, con Iizuka eligiendo para ella un estilo menos orientado al combate a pesar de que llevaba un arma potente, un martillo. "Todos los demás personajes basan sus acciones en la pelea, en el enfrentamiento, así que quería incluir fases con una jugabilidad distinta, basada en algo más emocionante y menos directo", señala el diseñador. "Esconderse de tus perseguidores, correr cuando nadie te ve y volver

a esconderte antes de que te sorprendan creaba una sensación lo suficientemente distinta a lo que el juego te ofrecía cuando estabas controlando a Sonic". Se añadieron dos personajes más, siendo el primero de ellos E-102 Gamma, el primer personaje de la saga en dejarnos explorar el mundo de Robotnik. "Quería implementar un tipo de juego divertido y que no fuera posible manejando a Sonic. La respuesta fue fases de disparos. Pensé en qué tipo de personaje quedaría bien disparando, y vi claramente que uno de los robots del Dr. Robotnik sería perfecto", dice Iizuka. La inclusión más inusual fue la de Big the Cat, que aportó algo verdaderamente especial y único. "Pensé: si tenemos agua en los niveles, podemos meter un juego de pesca. Le dije al diseñador que quería un personaje gigante y relajado para que los jugadores no tuvieran duda de que la mecánica de esos niveles no iba a ser intensa, precisamente". Con la finalidad de proporcionar mundos centrales que articularan las fases de acción, el equipo implementó los Adventure Fields, un nuevo concepto en la serie Sonic. Proporcionaban ubicaciones únicas para el desarrollo de las escenas que narraban la historia y también como campo de batalla para enfrentarnos a los jefes finales. "*Sonic Adventure*, tal como sugiere el título, era un juego de plataformas de acción salpimentado con elementos de aventura, y queríamos transmitir esa sensación de estar viviendo una historia épica y una aventura magnífica", explica Iizuka. "Implementamos los Adventure Fields como un lugar donde poder hablar con otros personajes, conseguir power-ups, o simplemente pasear y perderse. Los Adventure Fields pretendían que el jugador profundizara en el mundo del juego". Los power-ups también evolucionaron, partiendo de un concepto por el que otorgaban a los personajes nuevas habilidades de ataque o movimientos según se avanzaba en el juego. "Está dentro del espíritu de los RPG de acción y nosotros queríamos hacer zonas a las que solo se pudiera acceder después de conseguir un nuevo poder, o hacer que ciertas áreas difíciles se simplificaran al conseguir una nueva habilidad", continúa Iizuka. ▶



» [Dreamcast] El tipo de juego de disparos de E-102 Gamma es emocionante y ofrece algunas de las escenas más espectaculares.

CONVERSIONES

La aventura continua después de Dreamcast, ¿dónde y cómo?

GAMECUBE (2003)



■ *Sonic Adventure DX: Director's Cut* agregó nuevos diseños de personajes, misiones adicionales, la opción de poder jugar con Metal Sonic y 12 juegos de la saga Sonic de Game Gear. El sistema Chao también se actualizó, acercándolo más a lo visto en *Sonic Adventure 2*. Sin embargo la iluminación y muchos de sus efectos empeoraron o se eliminaron, y la calidad de las texturas bajó. Si bien corría a 60 fps, le costaba mantener el framerate. Esto causó errores en la lógica del juego, ya que el código de tiempo para muchos objetos no se ajustó.

PC (2004)

■ Se basó en la versión de GameCube y ofrecía mejor calidad FMV, así como soporte para pantallas de alta resolución. Sin embargo, sufría downgrades en las texturas y manejaba mal la iluminación. La música no se reproducía en bucle, ya que los archivos venían en formato WMA, de compresión inferior, y algunos sonidos también se oían mal. Esta es la versión más popular entre los modders, que usaron los archivos de Dreamcast para apañar casi todos los downgrades del juego, además de incluir soporte para pantalla ancha, reparar errores y más.

XBOX 360/PS3/PC (2010)



■ Se basaban en la versión para PC y corregían los fallos en la iluminación y la falta de mipmapping. El framerate era estable debido al uso de hardware moderno. Sin embargo, muchos sonidos y clips de voz tenían fallos de calidad. La versión de Xbox 360 está disponible como versión independiente y dentro de *Dreamcast Collection*, junto con *Crazy Taxi*, *Space Channel 5 Part 2* y *Sega Bass Fishing*. Cabe reseñar que es compatible con Xbox One. La versión para PS3 solo se lanzó en formato digital, y ya en 2011 se lanzó una versión para Steam.



» [PC] Este camino tambaleante desapareció completamente de la versión final.





LOST VALLEY

La historia del área eliminada más famosa de Sonic Adventure

Siempre se supo que el escenario Windy Valley había sufrido un rediseño bastante radical durante el desarrollo del juego, ya que las primeras capturas de pantalla que se mostraron y las imágenes del juego final eran totalmente distintas. La fase final arranca con una secuencia en la que Sonic es arrastrado hacia un tornado y el nivel presenta una serie de caminos a los que se accede gracias al viento. Aunque el escenario era bastante similar en cuanto a temática en su fase de prototipo, el diseño y el tratamiento visual son completamente diferentes, y es que la versión original tenía muchos elementos basados en el color azul, además de arcos y columnas que sugieren una antigua civilización. Lo que no se sabía bien era cómo y por qué el escenario había sido resideñado. Takashi Iizuka fue el responsable de esos cambios. "Yo era el director del título, así que nunca quise meterme en el diseño de niveles, pero se nos acababa el tiempo y no había nadie disponible para revisar el nivel previamente diseñado, así que acabé implicándome y lo rehíce de cero", responde cuando se le pregunta sobre el escenario. Los modelos de la versión anterior se encontraron en *Sonic Adventure Autodemo*, un disco de demostración que se usaba en tiendas y que el fan ItsEasyActually utilizó para recuperar el escenario, utilizando una combinación de los datos hallados y recreaciones hechas a base de imágenes y pantallas mostradas previamente. Es fácil comprobar por qué se decidió cambiar este nivel de juego, y es que es muy distinto a los últimos niveles del juego final, totalmente centrados en la velocidad. Aun así, sigue siendo un ejemplo fascinante de la filosofía que el Sonic Team aplicó al diseño de niveles del título.



» [PC] La versión desechada de Windy Valley ofrecía un enfoque más centrado en la exploración.



» [PC] El diseño del nivel eliminado es mucho más complejo que el de cualquiera de los niveles incluidos finalmente.

"Probablemente me inspiré de alguna manera en la serie *The Legend Of Zelda*, por la que sentía verdadera admiración". Los personajes clásicos de la saga no habían sido fáciles de representar en 3D y, sin embargo, la sensación de que el diseño de Sonic estaba algo anticuado permitió al equipo de arte actualizar todos los diseños. "*Space Invaders* y *Pac-Man* son iconos de los videojuegos, personajes totalmente identificables que tenían impacto en la cultura, la música y la moda urbana, algo que los convierte en más interesantes y atractivos", recuerda Hoshino. "Eso nos ponía celosos, y queríamos que Sonic también se hiciera popular dentro de estas tendencias y subculturas, o que al menos pudiéramos hacer algunas camisetas chulas con nuestros diseños". Otros diseñadores pensaban como yo, así que nos juntamos para tratar de encontrar un nuevo estilo gráfico para Sonic". Se hicieron nuevas ilustraciones de los personajes, con extremidades más largas y estilos más curvados. "Se eligió un estilo gráfico muy cercano a las tendencias de moda del momento. El arte de juego encajaba muy bien con la música que se oía entonces, la de baile, que personalmente escuchaba bastante cuando desarrollábamos el juego", dice el director de arte.





» [Dreamcast] Los loopings y giros que hicieron tan famoso el juego original regresaban, y seguramente lo hacían siendo mucho más emocionantes en 3D.

» [Dreamcast] Big fue (y es) uno de los personajes más queridos por los fans.



Estos no fueron los únicos cambios propuestos para los personajes, y es que el Sonic Team intentó darles nombres internacionales y comunes a todos. "Sonic se hacía cada vez más popular, y por ello era importante unificar los nombres de los personajes en todas las regiones", explica Iizuka. Esto desató una pequeña polémica cuando se cambiaron los nombres de los personajes principales, como el del Dr. Robotnik. "En Japón, su nombre siempre fue Dr. Eggman. Lo mismo pasaba con Miles 'Tails' Prower, conocido en Japón solo como 'Miles'. Cambiamos el estándar japonés y comenzamos a usar 'Tails'". Aunque las ilustraciones eran dibujos en 2D, su nuevo estilo ayudó al tener que representarlos en 3D. "El nuevo diseño de Sonic incluía brazos y piernas más largos, pero se podría decir que lo mejor de su nuevo diseño era que podíamos colocarlo en una variedad amplia de ángulos y se veía muy bien siempre", dice Hoshino. Este es un problema común cuando se adaptan diseños de personajes 2D a las 3D. "Los personajes dibujados en 2D son muy fáciles de diseñar para que luzcan genial, pero hay muchos casos en los que intentas representar esa misma postura con un modelo 3D y al final no se puede reproducir", explica. "Un ejemplo sería el diseño de Sonic cruzándose de brazos. Eso fue muy difícil de hacer", asegura. El diseño artístico también fue clave para crear al antagonista del juego. El equipo quería crear algo que solo pudiera verse en la nueva Dreamcast, y se le ocurrió crear a esa criatura llamada Chaos, que aparece como jefe durante todo el juego. "Lo que más me entusiasmó fue la posibilidad de mostrar semi-transparencias en el juego. En las generaciones anteriores de hardware era muy difícil representar algo así. Por ejemplo, los efectos semitransparentes que hicimos para *Burning Rangers* nos llevaron mucho tiempo y esfuerzo. Sin embargo, esta nueva máquina era capaz de implementar y usar estos efectos como estos fácilmente", explica Hoshino. "Uno de los puntos clave que demuestra la calidad de los gráficos es siempre la representación del agua. No importa en qué generación de hardware te centres, ocurre en todas. Nosotros siempre estábamos trabajando en técnicas para representar mejor el agua, y por ello siempre observábamos cómo otras compañías y otros equipos lo implementaban en sus títulos. Pensábamos que Chaos, que está hecho de agua fluida y hermosa, sería un símbolo perfecto para demostrar el potencial gráfico del hardware". Para el audio, se tomó la decisión de incluir voces para los personajes por primera vez en la franquicia, las cuales estuvieron a cargo de Jun'ichi Kanemaru y Ryan Drummond, elegidos para hacer el papel de Sonic. El compositor principal, Jun Senoue, decidió conservar parte del sonido clásico de Sonic, pero agregándole un toque más rockero. Los temas que había compuesto para *Sonic 3* y un par de los incluidos en la versión MD de *Sonic 3D* fueron reutilizados para los niveles Twinkle Park y Windy Valley. Sin embargo, las pistas originales mostraban a las claras que Senoue había sido guitarrista, no cabía duda. Incluyó temas vocales con rockeros como Ted Poley (del grupo *Danger Danger*) o Tony Harnell (de *TNT*). Johnny Gioeli de *Hardline* puso la voz para el tema principal, titulado Open Your Heart, y el buen resultado hizo que Senoue y él se asociaran para otros ▶

» [Dreamcast] Es fácil disfrutar de unas vistas agradables cuando Sonic alcanza cierta altura al usar un muelle o un trampolín.

» [Dreamcast] Knuckles adquirió la habilidad de excavar el suelo en busca de tesoros, anillos incluidos.







» [Dreamcast] No todos eran partidarios de incluir el juego de pesca en el juego, sobre todo porque es bastante complicado.

▶ intereses profesionales. Hoy siguen actuando juntos en la banda *Crush 40*. *Sonic Adventure* se lanzó en Japón el 23 de diciembre de 1998, en el primer mes de lanzamiento del hardware, pero lo que llegó a las tiendas no era exactamente el juego que el Sonic Team quería. "*Sonic Adventure* fue el título de lanzamiento de Dreamcast en Japón, por lo que las fechas para acabar el título estaban muy ajustadas. Aunque había problemas que queríamos solucionar y también contenido que mejorar, el plazo de tiempo hizo que tuviéramos que renunciar a muchas cosas", lamenta Iizuka. Sin embargo, Sonic Team tuvo la oportunidad de mejorar el juego después de ese lanzamiento inicial, una oportunidad poco habitual en aquellos días. "Poco después nos pusimos a preparar la versión en inglés del juego, con mucho tiempo de margen antes del lanzamiento de Dreamcast en Occidente y con muchos empleados con ganas de trabajar. Así que no solo hicimos una localización directa del título, sino que incluimos muchas mejoras y perfeccionamos el juego con cosas que no estaban en la versión japonesa original. Esta versión acompañó a la versión estadounidense de la consola el 9 de septiembre de 1999 (el 9-9-99), y fue lanzado nuevamente en Japón como Sonic Adventure International. *Sonic Adventure* recibió muy buenas críticas por parte de la prensa: *Arcade* elogió el juego por "mostrar efectos gráficos a niveles nunca vistos antes en una consola doméstica", mientras que a *CVG* le gustó el hecho de que los seis personajes permitieran disfrutar de los mismos escenarios de diferentes maneras. La revista *Dreamcast* elogió las fases de acción, señalando que "pueden quitar el aliento", y *Edge* afirmó que "el diseño de niveles es robusto, aunque los mejores momentos se producen en las últimas fases". El juego también recibió algunos tirones de oreja. *Dreamcast Revista Oficial* señaló que "el ángulo de cámara 3D falla a veces", *Arcade* afirmó que "a veces te sientes dentro de una montaña rusa", y *Dreamcast Magazine* describió las fases de Big como "algo menos emocionantes que mirar la hierba". En resumen, *Edge* señaló que "Sega no ha cometido el error de intentar convertir a Sonic en Mario, sino que se ha basado en los aciertos de los títulos anteriores de Sonic para convertir un juego de plataformas clásico en un verdadero juego en 3D, quizá por primera vez". Las notas y reviews que recibió pasaron por el 90% que le dio *Dreamcast Magazine*, al 5/5 de *CVG* y de *Arcade*, y un 8/10 que *Edge* tuvo a bien otorgarle. Si bien Dreamcast finalmente no fue un éxito rotundo de ventas, *Sonic Adventure* sí lo fue, colocando 2.5 millones de copias y siendo el título más exitoso dentro del catálogo de la máquina.

Un proyecto tan importante está destinado a albergar una serie de recuerdos muy profundos, y tanto Iizuka como Hoshino los tienen, para bien. "Lo que más recuerdo fueron esos viajes a Centroamérica y Sudamérica. Fueron una experiencia muy importante para el desarrollo del juego, pero a nivel personal me permitieron conocer culturas que de otra forma no habría podido descubrir", dice Hoshino. Para Iizuka, el anuncio del juego en el Foro Internacional de Tokio fue el momento más destacado. "El anuncio de *Sonic Adventure* en aquella sala, que tenía capacidad para 5.000 personas, fue increíble. Fue la primera vez que estuve en un escenario frente

» [Dreamcast] Las fases finales incluyen desafíos más complicados, como el de la de la serpiente de piedra en la zona de agua que va elevando su nivel.

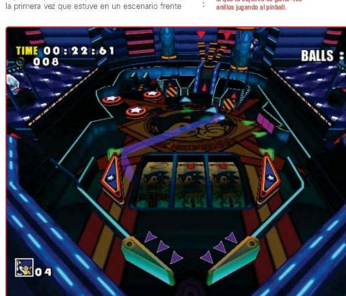
OTROS ÉXITOS DEL ESTUDIO

NIGHTS INTO DREAMS
SISTEMA: SATURN
AÑO: 1996

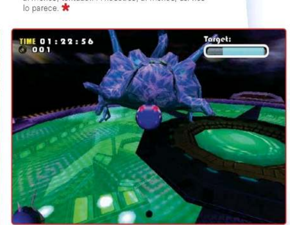
BURNING RANGERS (EN LA FOTO)
SISTEMA: SATURN
AÑO: 1998

PHANTASY STAR ONLINE
SISTEMA: DREAMCAST
AÑO: 2000

» [Dreamcast] Casinopolis es una interesante fase no lineal en la que tu objetivo es ganar 400 anillos jugando al pinball.



al público, y estaba tan nervioso que pensé que el corazón me iba a explotar", recuerda el director. "Me disponía a jugar la fase Speed Highway en directo, lo hice muy bien y no cometí errores, así que empecé a calmarme, pero los otros me dijeron: "Oye, si juegas tan bien la gente va a pensar que no estamos jugando al juego, que estamos proyectando un video ¿Puedes dejarte matar alguna vez?" 20 años después los fans del erizo siguen teniendo muy buenos recuerdos de *Sonic Adventure*, pero ¿qué piensan los creadores que hace que la gente lo siga recordando? "Si pienso en cuál es el atractivo del título para un fan, tendría que decir que es porque cada uno de los personajes tiene una historia muy bien definida", dice Hoshino. "Esas historias dan la sensación de seguir vigentes hoy mismo, no de ser algo del pasado. Por ejemplo, cualquiera pensaría que Big está pescando en este mismo momento. Además, estoy seguro de que también existe la expectativa de que algún día se lanzará un nuevo título de la serie". Iizuka cree que lo que aún llama la atención hoy en día es la totalidad del juego y no un aspecto en particular. "No había otro juego de acción en 3D que corriera a tal velocidad, también fue pionero en presentar un escenario común con seis historias diferentes, y en incluir el sistema VMU de los Chao… Es un juego único que se sigue viendo actual i20 años después de su lanzamiento. En aquel momento era el título para definir Dreamcast y conseguir la atracción de la gente hacia la nueva consola. Fuimos capaces de demostrar de qué era capaz aquel nuevo hardware ", dice el director, claramente orgulloso de los logros del equipo. "Sin embargo, fue el primer juego en 3D en el que trabajamos y mirándolo ahora, puedo ver lo ásperos que son sus bordes, algo que me incitaría a rehacerlo de nuevo", agrega con una sonrisa. Ese comentario será, seguramente, algo del agrado de los fans. ¿Os imagináis la ambición de Sonic Adventure con la tecnología de hoy en día? Decidnos si no es algo, al menos, tentador. A nosotros, al menos, así nos lo parece. *



» [Dreamcast] Las peleas contra los jefes juegan un papel muy importante en *Sonic Adventure*. Chaos (aquí congelado) es casi siempre el oponente.



CONTENIDOS DESCARGABLES

Sonic Adventure usó el módem de Dreamcast para añadir contenido adicional. Recordamos qué estuvo disponible.

FECHAS SEÑALADAS

■ Hubo eventos destinados a las ocasiones especiales, como la Navidad de 1998, año de lanzamiento del juego, el día de año nuevo de 1999, y otros tantos cuando se producía algún lanzamiento internacional para la consola. Twinkle Park recibió un cambio de imagen en la fiesta de Halloween de 1999. El último evento tuvo lugar el Día de Año Nuevo de 2000.





COMPETICIONES

■ Los jugadores japoneses pudieron participar en concursos de búsqueda de objetos patrocinados por Sega y *Famitsu*, los estadounidenses compitieron en tres eventos time attack gracias a AT&T y la revista *Dreamcast Magazine*, y los europeos participaron en un concurso patrocinado por Reebok, buscando zapatillas de la marca por Emerald Coast.

SAMBA GP

■ La fiesta de lanzamiento de *Samba De Amigo* para Dreamcast incluyó una fase adicional basada en Twinkle Circuit. Curiosamente, la fase estaba incluida en el GD-Rom junto con otros cinco circuitos no accesibles desde el juego. Este fue el DLC final que se lanzó para *Sonic Adventure*, con fecha del 27 de abril de 2000.



TAMBIÉN DISPONIBLE…

■ Después de recoger un número determinado de objetos en el juego, los usuarios podían descargar un Chao brillante en varios colores. También se lanzaron temas para el menú principal, que incluían nuevas voces y efectos visuales, aunque la mayoría de ellos solo fueron accesibles desde Japón.



El pulso español del ZX Spectrum

investronica

El mercado de la distribución en España de los microordenadores de 8 bits durante los 80 fue clave para llevar la informática a la mayoría de los hogares. Investrónica asumió el reto de traer los productos de Sinclair a nuestro país. Su director fue Ricardo García Gete.

Texto de Jesús Martínez del Vas

La vida comercial de la microinformática española arrancó hacia 1981-1982 gracias a la actividad pionera de distribuidores y desarrolladores de software como era el caso de Indescomp con José Luis Domínguez a la cabeza (más adelante, artífice exitoso de la llegada de Amstrad a nuestras tierras), y a la labor de Investrónica, del grupo El Corte Inglés, que se centró primero en los productos de Sinclair para luego dedicarse a introducir el Atari ST o el primer PC clónico de fabricación nacional. Si bien las dos fueron potentísimas empresas de distribución de hardware, fue esta última la que consiguió implantar primero una importante base de ordenadores Sinclair, popularizado la informática en los hogares nacionales.

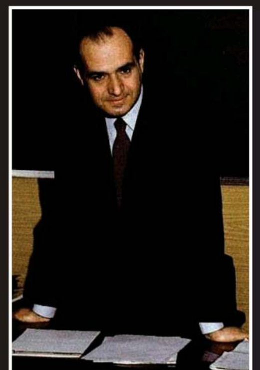
Para entender los orígenes de Investrónica, conviene retroceder un poco en el tiempo. El grupo Induyco (Industria y Confección) fue fundado en 1949 por César Rodríguez González, empresario afincado en Cuba. Pese a la revolución cubana, consiguió conservar su patrimonio y trasladarse a Madrid en 1960. El Corte Inglés tardaría apenas dos años desde entonces en abrir un centro en Barcelona. En 1966 murió sin hijos y legó todos sus negocios a su familia, entre los que estaba su sobrino Ramón Areces, uno de los impulsores de El Corte Inglés. La marca no tardó en crecer de forma imparable, lo que incluyó al resto de las empresas del grupo, entre las que estaba Induyco.

Investrónica nació como filial de Induyco en 1981. «Yo entré allí a mediados del mes de julio -puntualiza Ricardo García Gete, director de la empresa durante buena parte de los años 80-, 15 de julio de 1981. Al poco tiempo de llegar allí, me cuentan lo que hace la empresa. Desde siempre había existido una primera área, dedicada a CAD/CAM (Computer Aided Design/Computer Aided Manufacturing, diseño, fabricación y corte textil), muy importante y de la que Investrónica llegó a ser líder mundial durante bastantes años. Ya te-



» Las máquinas de CAD/CAM que fabricaba Investrónica eran claves para optimizar el gasto de tela en la fabricación de prendas. Cada máquina costaba 30 o 40 millones de pesetas de la época. Los monitores eran vectoriales, de alta definición, y también costaban varios millones.





» Ricardo aparecía así retratado en el reportaje que la revista *Microhobby* dedicó en su número 13 a los planes comerciales de Investrónica.

nían desarrolladas y vendidas algunas máquinas a compañías muy grandes del sector cuando yo llegué, máquinas de decenas de millones de pesetas en aquella época, equivalentes a millones de euros hoy día». Eran máquinas muy sofisticadas. «Abarcaban desde el desarrollo del producto textil hasta el corte, ¡que la máquina también cortaba! 40 o 50 pliegues para, por ejemplo, hacer camisas».

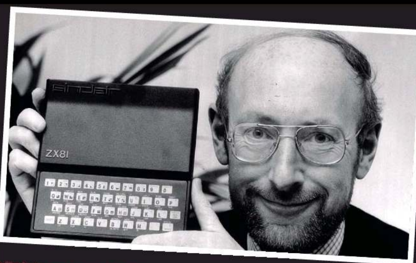
La palabra Investrónica estaba compuesta mediante los términos industria, vestido y electrónica. «Estaba una vez en la cola de un aeropuerto -recuerda divertido-, y llevaba una tarjeta de la compañía, y un joven extranjero me dijo "qué bonito nombre de compañía, Inves de investment y Trónica de electronica, inversiones en electrónica". Y tras eso, cuando alguien preguntaba, decíamos que sí, Investrónica de Inversión y Electrónica, aunque el origen ya sabes cuál es».

El área para la que había sido contratado Ricardo iba a tener, sin embargo, una actividad distinta. «Me contaron que estaban intentando diversificar hacia el mundo de la electrónica profesional, y en especial, si era posible, hacia la electrónica de consumo. Para ello había ya un acuerdo con Osborne, que había nacido por aquel entonces; otro con Cromemco, que fue una compañía de corta vida posterior; y luego tenían simplemente una carta, en la cual Sinclair Research Ltd. decía que si empezaban a interesarse en España por el ZX81, sería Investrónica la que lo distribuiría». Lo primero que hizo Ricardo fue comprender qué tipo de máquina era la que se le estaba ofreciendo a su compañía para introducir en España. «La primera pregunta era "esto dónde se va a vender", porque entonces no había PC shops ni similares. Yo conocía el mundo de la distribución de componentes a través de Philips, 10 o 12 años antes, conocía a mucha gente, y cómo se movía ese negocio. Pensé que de momento había que entrar por ahí». Para ello, un primer movimiento fue tantear grupos de distribución de componentes en Madrid y Barcelona. Pero muchos no estaban interesados porque no les parecía que lo pudieran vender, era algo más relacionado con la informática, y les parecía que se salía de su campo comercial. Ni los propios responsables de las tiendas tenían muy claro para qué valía, ni era algo que el propio Ricardo tuviera claro en aquel momento. Se trataba de un mundo por descubrir. «En el 81 era saltar al vacío», resume Ricardo.

Del vacío a la explosión

El equipo de investigación de Investrónica, situado en la tercera planta de su sede en la calle Tomás Bretón 62 de Madrid, estaba dirigido por Rodrigo Becerra (tristemente fallecido) y tenía un excelente nivel técnico. Ya estaban trabajando con el ZX81 traduciendo el manual, diseñando algún programa para su limitado Kb de memoria RAM... «Incluso viendo los programas ▶

que estaba entregando, vendiendo o recomendando Sinclair. Y allí ya se empezó a crear un grupo de gente especializada en Sinclair, y al mismo tiempo en Osborne y Cromemco, que iban a compartir en aquella área, y en el área comercial, la introducción del producto. El ZX81 salió adelante con el éxito que conocemos. Cromemco era una máquina para otro entorno. Con Osborne, empezamos a recibir a responsables americanos, nos facilitaron toda la documentación que hizo falta, y tanto es así que al poco tiempo de salir en el mercado norteamericano, nos dijeron que ya estaba disponible el teclado que habíamos gestionado con ellos para que estuviera en castellano. Empezamos a recibir alguna muestra. Eso coincide con el SIMO del año 81: nos presentamos allí con información escrita de las máquinas que llevábamos». No era una empresa desconocida: había gente que ya les conocía porque estaban relacionadas con el área de CAD/CAM y les habían comprado productos de Induyco. «El ZX81 fue muy atractivo para gente que leía sobre el tema, que iba a Londres-Inglaterra. Con Osborne también hubo interés de particulares, pero sobre todo de empresas, y especialmente multinacionales».



» Sir Clive Sinclair muestra una unidad del ZX81, lanzado el 5 de marzo de 1981 en dos versiones: una ensamblada (69,95 libras) y otra bajo el formato de "kit" para montar (a tan sólo 49,95 libras).

Muchas de ellas fueron auditorías: Ernst & Whinney, que más tarde se fusionó con Arthur Young para formar EY (una de las cuatro grandes de la consultoría) les pidió 200 máquinas. En el caso de Cromemco, a los pocos meses se evidenció que era un producto muy difícil de llevar. «Eran máquinas que necesitaban un soporte de ventas y de mantenimiento importante». Así que nada más empezar 1982 se centraron en gestionar prioritariamente pedidos del ZX81.

Desde I+D tenían contacto con todos los técnicos de Sinclair. «Yo tenía más contacto con los responsables comerciales y de márketing. Sinclair era un tipo raro, cordial. El director comercial de Sinclair era Charles Cotton. Comencé a ir allí con cierta asiduidad, tratar formas de pago, las relaciones con el agente del grupo Induyco para las compras,... Entonces no había Unión Europea ni moneda única». De esta forma, y con las condiciones ya fijadas, se concretaron los trámites burocráticos de rigor para la importación (cartas de crédito). En octubre de 1981 Investrónica contactó con los responsables de El Corte Inglés, ajenos a todo ello. La empresa de Ricardo siempre tuvo una enorme libertad de acción y decisión sobre sus actividades sin necesidad de intervención de El Corte Inglés salvo contadísimas excepciones. Recibieron la visita de varios directivos del grupo. «Se quedaron sorprendidos, y lo primero que preguntaron era para qué valía eso y si lo podían vender y si se vendía ya en algún sitio. Preguntas muy típicas de una gran superficie cuando le

» El ordenador Osborne 1 fue el primer ejemplo de microordenador portátil con viabilidad comercial, y apareció en el mercado sólo un mes después del ZX81. Su precio era muy distinto: casi 2.000 dólares.

presentas un producto que en España prácticamente no se conocía en aquel entonces. Nos dijeron que si creíamos que podía funcionar, nos reservarían un hueco. Y fue un hueco importante por ser quienes éramos».

El año 1982 fue el destinado para que Sinclair lanzara el ZX Spectrum. «Ese sería nuestro siguiente paso. Pero después del verano hablamos con ellos y nos dicen que están teniendo muchos problemas técnicos, muchas devoluciones, y que ya han decidido que no lo van a lanzar en el 82». El revés para Ricardo fue importante, y se encontró en Londres con otra persona intentando decidir qué podría vender esas navidades. «Esta persona me habló del Acorn, el BBC, pero me comentó que acababan de sacar uno que volvía loca a la gente, con un diseño clavado al Apple II. Se llamaba Dragon. Me dijo que estaban en Gales. Me planté allí y les expliqué que éramos los distribuidores en España de Sinclair, que teníamos una red de distribución lo suficientemente importante». Y así era, ya que por aquel entonces había tiendas de consumo vendiendo los ZX81, tiendas de componentes como Electroson (en País Vasco y Madrid), Sonitel (en gran parte de España), etc. Los fabricantes del Dragon parecían sólidos y de garantías. «Pertenecían a un grupo que se llamaba Mettoy, que eran unos juguetitos de reproducciones a escala, y que eran los amos en Inglaterra y gran parte de Europa». Ricardo no tardó en volver a Gales. «Se hizo la típica carta de crédito, me llevé el ordenador debajo del brazo para el departamento de I+D, les parecía que tenía muy buena pinta (era un ordenador con procesador Z80) y me pidieron que hablara con ellos para que nos facilitaran.. no me acuerdo cuantos, pero el caso es que era tal cifra que cuando fui allí a comunicarlo, me dijeron que no, que no tenían capacidad. Pero después me enteré que no tenían capacidad ni técnica ni financiera. Pese a eso, nos trajimos todo lo que nos dieron y los vendimos». Pero fue una historia corta porque poco después Sinclair les comunicó que estaban resolviendo todos los problemas que habían tenido en las navidades, y que en breve podrían disponer de unidades para distribuir. «Todo lo que había que traducir, manuales, programas, estaba ya todo hecho cuando nos dijeron que okey. En el mes de abril hicimos una presentación en Madrid, otra en Barcelona».

El Corte Inglés empezaba a vender bastante en relación al resto de la red de distribución. En el ejercicio de 1981 ya se vendieron del ZX81 algunas decenas de miles. «No era algo simbólico, y la distribución empezaba a tener cierto sentido. 200 tiendas, que eran 200 puntos de venta, y luego El Corte Inglés que tenía 18 centros. Y había puntos de ventas donde vendía muy muy bien, recuerdo San Sebastián. Electroson vendió el Spectrum muy bien allí». La campaña de publicidad salió en revistas, en las pocas que había, fundamentalmente del grupo VNU: Ordenador Personal y ZX. Pero la clave del despegue del Spectrum estaba en otro lugar: en el *Un, Dos, Tres*.

Responda otra vez

En verano del 83, Ricardo habló con el dueño de la agencia de publicidad, que le sorprendió con una propuesta que parecía en aquel entonces osada. «Me dice "¿Y si esto se hiciera en televisión?". Le dije "¿Pero sabes lo que cuesta la televisión? Un anuncio en el *Un, Dos, Tres* cuesta siete millones de pesetas, veinte segundos". Fue una charla informal pero más tarde empezaron a elucubrar sobre tal posibilidad. «Un día, después de las vacaciones, se lo planteé a los responsables. Entonces ya existían audiencias y en base a ello se cobraban los spots. Y el 80% de los españoles veía el *Un, Dos, Tres*». Antes de las navidades empezaron a preparar el SIMO del 83, momento en el que recibió vía libre para presentar una propuesta: costes en La 1, La 2, tipología de los anuncios, coste estimado.... «Tal cual iban las ventas, nos dijeron que adelante, e hicimos dos spots de 20 segundos. Eran distintos, los dos tenían aplicaciones: uno era para niños, pero ya adolescentes. "En el colegio me han mandado unas ecuaciones que..." "Pues vete al Spectrum que allí vas a encontrar...". De ese estilo. Y el otro era distinto, entraba la señora o el señor en la casa y decía: "Oye ¿has hecho la compra?" "Pues espera que miro el presupuesto en el Spectrum y...". Así los hicimos».

Aparecieron en las primeras semanas de diciembre de 1983 y tuvieron un tirón muy importante, provocando un auténtico fervor por el ZX Spectrum. «Desde el mes de abril hasta que empieza el curso aquello había ido creciendo sin parar. Y ya preveíamos que las navidades se nos iban a dar fenomenal. Pero aquello no fue fenomenal, fue tremendo. Ese fue un despegue importante para lo que después vino».

Otro canal que exploró Ricardo para la venta del ZX Spectrum fue utilizar los bancos. «En 1983, en un sólo mes con el Banco Hispanoamericano colocamos 16.000. O los financiaba a sus clientes, o por pasivo, como El Libretón del BBVA: dejaban en depósito 50.000 ▶



» Primeras publicidades de Investrónica dedicadas al ZX Spectrum. Incluían fotogramas de la publicidad aparecida en el *Un, Dos, Tres*.



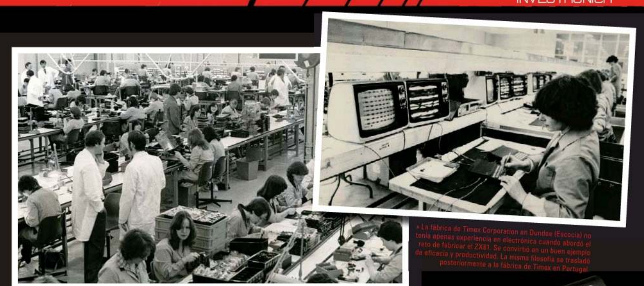
» Para las nuevas oficinas de Sinclair en Cambridge se rehabilitó una antigua fábrica y se creó un espacio acristalado que la unía con un nuevo cuerpo. El personal de Investrónica disponía de espacios de trabajo donde negociar y coordinar el suministro de ordenadores a su central española.

» Timex Corporation se ocupó de la fabricación de los productos de Sinclair más exitosos (Zx81 y ZX Spectrum), además de crear versiones propias para el mercado americano y todo tipo de periféricos.

o 100.000 pesetas y se regalaba el Spectrum. Lo hicimos con el 50% de las cajas de España, Caja Asturias, etc, y cada una de ellas se llevaba 2.000-3.000 ordenadores».

En Investrónica empezaron a estudiar cuál tenía que ser el acompañamiento ideal del ordenador, focalizando su atención en el software. «Tuvimos reuniones con los grandes de aquel entonces, nos sentamos por ejemplo con Psion y con Quicksilva. Tradujimos los juegos de Psion, Sinclair les decía que éramos los que más vendíamos en Europa y que nos dieran toda la documentación para traducirla. Nos ponían cero dificultades. Lo mandaban todo a la planta tercera, a I+D, y con un equipo lo suficientemente experto, y conociendo muy bien Sinclair, lo traducían todo». Pensaban en el apartado lúdico «pero también en lo del segundo spot -puntualiza Ricardo-. Aplicaciones para las compras del hogar, una tienda pequeñita, ese estilo de cosas». Una de las principales vías españolas de desarrollo y edición de software vino facilitada por Indescomp, con la cual contactaron. «Yo ya conocía a José Luis Domínguez, porque nos había empezado a comprar, a través de sus dos tiendas, productos Spectrum y ZX81. Tuvimos una reunión para ver si podían hacer desarrollo de software, y ahí sí que se firmó un contrato. De tal manera que nos tenía que presentar cada mes una serie de juegos, y de ahí elegíamos los que se publicaban. Y los vendíamos nosotros con nuestro nombre». Ricardo aún conserva memoria para recordar las líneas generales del acuerdo. «Nosotros nos comprometíamos a comprarle 500 unidades, para empezar, de cada uno de los tres juegos que se seleccionaban en nuestro departamento de I+D. Teníamos muy buena relación con José Luis, un hombre muy abierto».

Para Sinclair, la importancia del mercado español (aparte del británico) no ofrecía dudas. «El número uno. El uno». En el 1983 ya había tenido oportunidad de conocer a Sinclair. «Ellos tenían dos residencias. Una era la de Londres, que era una casa. Estaba en Belgravia, que era donde estaban las embajadas. Le conocí allí, en una presentación para cuatro o cinco personas. Y luego después le volví a ver otra vez en Cambridge, en unas oficinas que estaban muy bien, en una antigua fábrica que reformaron, unas oficinas muy modernas, muy elegantes. También en una fiesta que dio una vez en su nueva casa. Hay una calle principal en Cambridge donde están los grandes colegios, la Universidad. Ahí cerca se compró la casa, que se llamaba Stonehouse. Se llamaba así porque era de piedra, y ade-



» La fábrica de Timex Corporation en Dundee (Escocia) no tenía apenas experiencia en electrónica cuando abordó el reto de fabricar el ZX81. Se convirtió en un buen ejemplo de eficacia y productividad. La misma filosofía se trasladó posteriormente a la fábrica de Timex en Portugal.

más era gótica. La había reformado, creo que fue donde metió todo el dinero que había ganado para disfrutarlo, el pobre hombre. Porque luego me lo encontré años después en Chicago, y me daba la sensación de que estaba rampando (risas). Aquella sí que fue una fiesta con todo el mundo, fueron todos los distribuidores, los pequeños y los grandes, el de Arabia Saudita siempre estaba mirando para atrás porque tenía una copa de champagne en la mano y decía "como me cojan con esto, me cuelgan". Sinclair era un hombre no simpático, no cordial, y me refiero a que él decía lo que tenía que decir, y no se permitía un chiste o alguna licencia como suele hacer la gente que está de cara al público. Contaba lo que tenía en su guión, contaba alguna anécdota, cuando sacó su primera calculadora, pero poco más».

Pasadas las navidades, las ventas siguen creciendo a un ritmo vertiginoso y aparece la importante figura de los mayoristas. Se trata de una figura de referencia ya que son a quienes todo el mundo compra. «Los pequeños distribuidores eran ya miles, se hacía imposible de manejar. Y ya dejan de dirigirse a nosotros, se lo da también el mayorista. y claro, la distribución de la microinformática empieza a ser ya nacional, en cualquier pueblo ya había una tiendecita que vende su Spectrum o Commodore 64. Esa figura del mayorista fue muy importante». Todos los productos de Sinclair los fabricaba Timex Scotland, pero llega un momento en que su capacidad se ve sobrepasada. «Tenían una fábrica muy cuca en Lisboa, y empiezan a fabricar en Portugal. El día que fui yo por primera vez estaban fabricando, en una zona totalmente cerrada, placas para IBM. Montaban los Spectrum a mano en dos o tres mesas muy grandes, les llegaba la placa de Inglaterra y montaban los componentes, muy bien hecho. Tenían líneas de montaje que ya soldaban y lo dejaban todo preparado. Y luego había tíos de uno noventa o dos metros, todos ellos escoceses, en el Quality Control. Los Spectrum no tenían menos calidad que los escoceses, no los distinguías, y luego en la etiqueta ponía Made in Europe, o a veces incluso Made in UK, porque a ellos les daba igual». El coste de fabricación de un Spectrum 48K lo deducía Ricardo de los márgenes de tienda y distribución que tan bien conocía en aquel entonces: «Calculo que unas 8.000 pesetas».

El bluff del QL y el C5

En el año 1984 aparecen dos máquinas: el ZX Spectrum + y el QL. Si el segundo de ellos fue un desastre, el verdadero batacazo vino con otro lanzamiento: el coche eléctrico C5 de Sinclair. «Asistí a la presentación, estábamos dos españoles, y pensábamos "esto va a ser un desastre". Sólo pensar en aquello en el centro de Londres... Sinclair gastaba mucho en sus ideas. El molde del C5, en aquella época, le costó un millón de libras». El molde conseguía fabricar la carcasa en una sola pieza. «Él gas ►





» La controvertida publicidad del Spectrum + sugiriendo un aumento de memoria que en realidad no existía, y el anuncio en periódicos nacionales contra la importación paralela de grandes superficies.

» Investrónica no estaba centrada en el mercado del software, pero contactó (por sugerencia de Sinclair) con algunas casas comerciales como Psion. Tradujeron sus juegos y los comercializaron en España.

▶ tó mucho dinero en sus investigaciones, tal vez en las que menos en las del Spectrum, porque una vez desarrollado, el Spectrum + fue cosmética. Era un producto muy bonito, tenía otro aspecto mucho más digno; empezamos muy tarde, y por eso vendió menos de lo que podría haber vendido». Pero pese a ello Ricardo reconoce que se vendió masivamente. «Como churros», zanja. Una polémica recurrente de aquella época fue la aparición de anuncios diciendo que tenía 64K. «Eso fue la típica cosa del publicista. Era ingeniero de telecomunicaciones, y preguntó: "pero esto tiene ROM y tiene RAM. Pues ponemos que tiene 64K, y si la gente pregunta, ya lo explicará el vendedor".

La idea fue aquella. Todas las campañas se las comunicábamos a la distribución. Y cuando había alguna cosa que podía llamar la atención, lo hacíamos notar. En esto seguramente comunicaríamos "Lo de 64 haced notar que son 48+16". Fue publicidad y nada más.» Pero la carrera informática era implacable y la presión por superar al contrario era fuerte. «El mercado quería algo más, y quizá eso iba por ahí: el Commodore tenía 64 K...»

La respuesta de Sinclair a esta demanda de máquinas más potentes y profesionales fue el QL. «Fuimos a la presentación, al Intercontinental de Park Lane en Londres, recién inaugurado. Yo no vi una cosa igual en mi vida, ni cuando se presentaban Ferraris, un salón increíble, gente de New York Times, de todas partes, tremendo. Apareció Sir Clive con alguno de sus muchachos, Charles Cotton, e hizo su presentación. La noche anterior tuvimos una cena privada entre gente de Sinclair y los cinco o seis distribuidores principales: francés, alemán, italiano, nórdico y yo. Y entonces recuerdo que nos dijeron: "Os vamos a contar qué equipo vamos a lanzar mañana. ¿Qué procesador creéis que vamos a sacar?" Todos dijimos que el Z80, y nos revelaron que era un Motorola. Y además un 68000, y que iba a ser un ordenador parecido al Spectrum pero más grande. Eso nos pareció muy bien a todos. "¿Y la periferia que creéis que va a ser?" Pensamos que un floppy, a lo mejor un disco duro,. "No: Microdrive"». Ricardo emite una exclamación teatral de horror. «¿Microdrives un Motorola? Y cuando llegamos al Intercontinental esa mañana, ya conocíamos toda la historia, pero los otros 200 no. Y claro, cuando se dijo lo de los Microdrives...». La decepción de los medios fue palpable. «Cuando salimos de allí, el feeling de todos los que salíamos, de todos, era de que aquello no estaba bien pulido. Salimos con mal sabor de boca».

Aunque sabían que era un producto fallido, eran la mano de Sinclair en España y se veían obligados a trabajarlo y lanzarlo. Ya se había hecho una gran inversión en traducir manuales y en el software. «Aquello se lanzó, nosotros hicimos nuestro trabajo, y lo presentamos en el SIMO del 84, junto con el Spectrum +. Y no se sabía dónde ubicar bien, ni ellos ni nosotros, en qué mercado. Era otro precio, el de 48 se había bajado, el + se quedó con el precio anterior, pero el QL duplicaba o triplicaba el otro». Se empezó a vender pero ni mucho menos cumplió la expectativa que Sinclair había creado en todo el mundo. Aun así, Investrónica vendió entre 1000 y 2000 unidades en los dos años que tuvo de vida comercial. Por otro lado, con el gran éxito que tuvo el Spectrum + en el 1984, se comprobó que la distribución estaba plenamente consolidada. El modelo de teclas de goma, no obstante, desapareció rápidamente y las unidades sobrantes se liquidaron a través de mayoristas.

Otro aspecto que se intentó cuidar en la empresa fue la imagen y su logotipo. «En el año 84 cambiamos la imagen, entonces era negra y pasó a ser roja. Nos la hizo Guillermo Capdevilla, que era un diseñador chileno que se mató en un accidente, que era marido de Carmen Lomana. Nos hizo la imagen de marca, incluso cómo tenían que ir los stands. Intervino en la parte estética del 128, porque se llega a un acuerdo con él para el diseño, con un contrato de bastante dinero. Nos produce varias copias de un libro a todo color con la imagen de marca: tarjetas, etc». Se mantuvo el emblemático gesto del logotipo, ese particular electrocardiograma que marcó el pulso de la llegada de los microordenadores a España. «El gesto del logo sí venía del original».

Y para fortuna de Ricardo, el pulso se mantuvo con aparente buena forma pese a un nuevo fenómeno que ya se había atisbado con Ventamatic: la importación no oficial. «Tuvimos un problema con el que intentamos luchar: el concienciar a la gente para que reclamara su garantía y su manual. Hubo otra publicidad muy agresiva que se tuvo que autorizar en los más altos niveles del grupo. Pusimos en un mismo día, y a la semana siguiente otro día, en los dos grandes periódicos de Madrid, *ABC* y *El País*, y en *La Vanguardia*, una hoja entera firmada por Investrónica en el que solamente se advertía: "Cuando compre exija su garantía, no son distribuidores nuestros Alcampo, Continente y Pryca". Empezaron vendiendo muchas cantidades, miles de unidades que entraban al mismo precio, que nos hicieron bastante daño y conseguimos cortar. Era ilegal, lo que se llamaba importación paralela. Era un producto que no había pasado por nosotros, con manuales en inglés y con tarjeta de garantía de Reino Unido, pero desde luego de España no».



Del 128 al PC

El Spectrum 128K se fraguó en 1985 en la tercera planta de Investrónica. La iniciativa puso a España en el mapa del desarrollo de microordenadores y centró las miradas de los usuarios europeos, particularmente los ingleses. «Era un paso adicional, primero fue un Spectrum, luego un +, luego el QL que no funcionó,.. Pero en el 85 ya sabíamos que Sinclair era Sinclair. Ya veíamos el mercado cómo iba, y teníamos que seguir con la compañía. El 128 tuvo una vida relativamente corta, pero es que el ZX81 tuvo un año de vida, el 48K año y medio, el +... era todo una locura, una locura. En hardware y software». El Spectrum 128 generó también ciertas confusiones, una de ellas derivada de un artículo que sacó Luis Fidalgo (ahora director de comunicación del grupo March) para el diario *El País* el 20 de septiembre de 1985. En este artículo se titulaba: "El Corte Inglés fabricará en España el último modelo de ordenador personal de Sinclair". Ricardo se muestra aquí tremendamente pasional: «Investrónica era una sociedad del grupo El Corte Inglés, pero ésta no intervino en sus decisiones. Eso fue vital. Ni nos sugirieron ninguna idea, ni nosotros se la pedimos. Cualquier idea siempre fue nuestra. Sólamente ha habido una cosa en la que El Corte Inglés tuvo la última palabra: nos fuimos a enseñarle los dos spots de televisión a Isidoro Álvarez». Él mismo había insistido en verlos así que no quedó más remedio que pasar por el trámite. «Le llevamos los spots a un piso de la calle Hermosilla. Y me acuerdo que lo vio y dijo "Ah, pues están muy bien. Chicos, sigan adelante con esto". Y nos dedicó los 40 segundos más 15 más. Y podría haber dicho que no». El artículo sentó en un primer momento realmente mal. «Tenía que haber dicho "Investrónica fabricará...", pero puso El Corte Inglés. Esto, a las 9 de la mañana, llega *El País* a los despachos de los grandes directivos y se lía la de Dios. "Y esto qué es", "Cómo dice esto". Pero llegó a los oídos de más allá de Isidoro Álvarez, a altos directivos de medios financieros y de la Administración, y les pareció de PM. El primer impacto llegó a la calle Tomás Bretón, donde estábamos, pero el segundo nos llegó a la hora y pico. "Ha dicho todo el mundo que esto es la pera, que esto puede ser una explosión"... Nos quedamos estupefactos como a las 9 de la mañana, pero al revés». El artículo tuvo el efecto contrario al final, pese a los momentos iniciales de desconcierto en la sede de El Corte Inglés. El artículo no decía nada que no fuese verdad, pero El Corte Inglés no participaba activamente en las decisiones de Investrónica y eso explica la reacción de sorpresa que se produjo ante las informaciones de la prensa. Ni tampoco lo pretendían: la cuenta de resultados, cuantiosa, avalaba la labor de Investrónica.

Una decisión controvertida fue la fabricación de un clon de Spectrum, el Inves, en un momento en el que el mercado ya empezaba a demandar otro tipo de máquinas. Y adicionalmente, en aquel momento, los derechos de Sinclair y de su tecnología ya pertenecían a Amstrad, lo que ocasionó un postrero conflicto legal. «Se llevaba ▶

» Sir Clive Sinclair era, ante todo, un inventor. Su filosofía no era crear productos para ganar dinero, sino que intentaba ganar dinero para invertirlo en sus investigaciones. El C5 fue un proyecto visionario pero en la época equivocada. Sólo los moldes de su carrocería ya tenían un coste desorbitado. Fue, lamentablemente, un fracaso comercial.



Guía de
Funcionamiento



» El Inves Spectrum + fue un proyecto basado en el Spectrum + de Sinclair, para el que Investrónica usó su conocimiento adquirido con el Spectrum 128K. Tenía peculiaridades, como por ejemplo su memoria RAM de 64K de las cuales 16K eran accesibles para escritura pero no para lectura. Amstrad demandó a Investrónica por el uso de patentes que fueron compradas con la adquisición de Sinclair, pero cuando el juicio se resolvió, el mercado de los 8 bits había desaparecido.

» El Spectrum 128K fue diseñado en España conjuntamente con técnicos de Sinclair que se habían independizado ya de la casa matriz. Fuera de nuestro país se fabricaron elementos como el teclado o las ULAs, pero las placas provenían de la empresa española Sagitron. Investrónica disponía también de líneas automatizadas de ensamblaje para terminar de producir los ordenadores. En contra de lo que se suele pensar, el ordenador se concibió en España pensando en nuestro propio mercado, no en el internacional.

ya mucho tiempo pensando en hacer algo como el Inves, y hay que decir que estaba aquel Real Decreto que ayuda a sacarlo, porque si no es por eso igual no se hubiese podido sacar. Sinclair en el año 85 ya lo está comprando Amstrad, pero fue una cosa de risa: poco menos que le llamaron del Barclays y le dijeron "oiga, que a usted le han comprado". Y así se enteró. Había dinero prestado, que no se pagaba...». La historia, por cierto, de la compra de Indescomp por parte de Amstrad también contiene una anécdota increíble. «Esto me lo contó su amigo íntimo, luego también íntimo mío. Estaban cenando Alan Sugar y José Luis Domínguez. Empezaron a hablar de dinero, y Sugar, que era un cockney de Londres, le dijo "Te compro la compañía". José Luis se quedó blanco. Le dijo los millones de libras que le iba a dar por ella. José Luis dijo que okey, y le cogió y según estaban comiendo, en una servilleta nueva puso "I, Alan Sugar, will pay xxxx to José Luis Domínguez to buy Indescomp", le dio la servilleta y listo».

El recuerdo que guarda Ricardo de Sinclair como empresa dista mucho de las ideas de eficacia y productividad. «Sinclair tenía muy mala organización de empresa, el gran jefe estaba en sus tareas despreocupado de todo. Tenía gente de primer nivel que le manejaba el tinglado y él estaba en sus cosas. Había gente que hizo mucho dinero haciendo cosas raras, porque nadie controlaba nada. Gente muy buena en la parte técnica pero...».

La caída de Sinclair no fue una sorpresa. «En todo este tiempo hay que decir que Investrónica siempre intentó ver cuál iba a ser su futuro. Desde siempre habíamos asistido a todas las Ferias del mundo, nos íbamos al CeBIT, en Hannover, y a las dos más grandes: Consumer Electronics Show, que había dos, en Las Vegas (el de invierno) y en Chicago (el de verano, que desapareció). Estábamos buscando cosas». Antes del lanzamiento del Spectrum 128K, Ricardo vio en Las Vegas, en enero de 1985, una máquina de Atari que, según sus palabras, «le daba mil vueltas al Apple Macintosh. Y en el CeBIT volvimos a verla, y estaba lleno el stand. A finales del 85, Spectrum ya no estaba. Estaba el mundo PC. Estando en SONIMAG me preguntan en mi grupo qué pasa con Atari. Se iba a celebrar un evento en San Francisco, así que fui allí y me reuní con Jack Tramiel, él conocía quiénes éramos. Era mayor ya entonces, un tipo muy listo, polaco, que escapó de Varsovia durante la guerra. Le parecieron bien nuestras ventas, también le contamos nuestra experiencia con Osborne. Nos volvimos para Madrid y acordamos que esas navidades sacaríamos el ordenador. Mandaron un ST, se tradujo y se lanzó en el siguiente SIMO. Y tuvimos bastante éxito, pero relativo. En Alemania arrasó al Amiga, que lo había hecho el mismo Tramiel: cuando se fue de Commodore se fue con su equipo técnico, que había diseñado el C64, y por eso en poquísimo tiempo desarrolla el ST. Esto fue en el 85. Pero en el 83 y el 84 ya habíamos estado en todas la Ferias de Asia. Corea entonces era muy cutre. Todo muy cutre salvo Japón. Hong Kong, ... eran todas seguidas, hacíamos una especie de safari. Algunas veces 18 días fuera. Estábamos al tanto de todo lo que pasaba en el mundo, de cómo evolucionaba la tecnología».

Para Ricardo, la experiencia no del todo exitosa de Atari se explica de la siguiente forma: «Quizá fue algo prematuro en España ese tipo de productos, tampoco debió vender mucho el Macintosh. Lo compraba gente que era diseñadora, como sus colegas de EEUU o UK. Entre

medias Apple sacó Lisa, que fue un desastre. En ese momento se empieza ya a hablar de los compatibles, ahí vimos nuestro mercado, porque si ese mundo, los IBM, queríamos que llegara a todos los hogares tenía que tener un mejor precio. El que era líder de todo aquello era Taiwan».

En aquel SIMO, Investrónica presentó su nuevo producto estrella, su Inves 512 X, basado en el Intel 8088. «El PC lo pusimos a 129.900 pesetas, era como un IBM XT, tal cual». La diferencia de precio era abismal: un XT podía costar entre 600 y 700.000 pesetas. No fue el único clónico en concurrir a la feria. «Todos los fabricantes decían que su producto era compatible: Olivetti, etc... La gente venía con un floppy que tenía una herramienta, y lo probaban para saber si realmente aquel ordenador era compatible con todo. Aquello fue el superboom de aquel año, también Amstrad presentó su PC, y fue el último año que vi juntos a José Luis y Alan Sugar. Estuvimos charlando allí todos». En el 87 y en el 88 Investrónica prosiguió con los compatibles, y el Spectrum quedó en el olvido. El mundo PC era el futuro: «Lo que influyó mucho es que la informática se hizo fácil, el software se hizo accesible, y el hardware se hizo barato».

Los cambios paulatinos en la actividad de Investrónica no sólo alcanzaron al tipo de máquina que distribuían, sino que fueron más profundos y condicionaron su evolución posterior. «En el 85 Investrónica ficha a una persona de Xerox y que conocía muy bien la Administración, y le fichamos pensando en meternos ahí mirando ya al futuro. Y a partir de ese momento, cuando salen los PC, ya estábamos ubicados en la Administración. Nos empezamos a llevar concursos. Eso fue lo que llevó a Informática El Corte Inglés S.A., Cuando Investrónica desaparece, la gente que quedaba pasa allí, incluida la famosa tercera planta. Siguieron con sus funciones de I+D». Pero Ricardo se había ido ya de la compañía. «A Rodrigo Becerra, al tiempo de marcharme, le nombran Director General de Investrónica. Siendo como era un técnico total, pasa de allí a ser un importante directivo de Informática El Corte Inglés». La marcha de Ricardo de Investrónica terminó de una manera curiosa. «Me marché el 30 de abril del 88. Al mes y pico volví porque me había llamado el jefe de personal, para resolver mi liquidación. Y descubrí que se hizo hacer un programa para llevar las nóminas de los altos directivos ¡en un Osborne!». El círculo quedó cerrado, y el campo de Ricardo, abierto para seguir explorando el mundo de la tecnología. Respecto al legado del ZX Spectrum, Ricardo no alberga dudas «El Spectrum fue el ordenador más popular en España». Las ventas de la marca, en la etapa de Amstrad España con José Luis Domínguez a la cabeza, continuaron siendo excelentes con el Spectrum +2 y el +3, aunque Ricardo no quiere dejar de apuntar que «si con él fue, es porque antes había sido».

Todavía tiene tiempo Ricardo para recordar la última vez que vio a Sir Clive Sinclair. «Iba por la feria de Chicago, hacía dos años había visto el Atari, y vi un stand digno y a Sir Clive. Me pasa dentro del stand, me reconoce, y allí dentro me dio esto, un Z88. Tal cual me lo dió, así está». Se trata de un Z88 impoluto. «Con esta pantalla, y yo pensaba, ¡pero quién se lo va a comprar a este hombre! Lo he abierto un par de veces para enseñárselo a algún amigo, que me decía: pero este hombre ya estaba loco del todo, ¿no? Hacer eso en el 87 que ya había cientos de miles de PCs. Le dije que seguía en Investrónica, y me dijo que por qué no me llevaba uno». Pero eran otros tiempos. Los tiempos más entrañables habían quedado atrás para Sinclair. Probablemente, para Investronica, también. ★



» El Z88 fue un intento de Sinclair de volver al terreno de la informática con un portátil, pero no tuvo éxito en un mercado ya dominado por el PC. El diseño del ordenador y su packaging era estéticamente impecable. El modelo de la foto fue un regalo personal de Sinclair a Ricardo.

LA GUÍA DEFINITIVA DE NINJA GAIDEN

La saga Ninja Gaiden que los jugadores más veteranos conocen y veneran, comenzó su andadura en NES, en 1988. Pero al mismo tiempo, en los salones recreativos, surgió un arcade alternativo con Ryu Hayabusa como protagonista.



» [Arcade] El juego es más fácil, aunque más caótico también, cuando se incorpora un segundo jugador.

Cuando hablamos de elegancia en el universo de los videojuegos violentos, nada puede superar a los clásicos beat'em-ups de recreativa. Ya sea lanzar a un granuja muelle abajo en *Renegade* o desmenuzar barriles sobre las cabezas enemigas en *Double Dragon*, siempre nos acaban sacando una sonrisa. Tecmo fue totalmente consciente de ello cuando creó *Ninja Gaiden* (conocido inicialmente como *Shadow Warriors* en Europa, debido a que el término 'ninja' estaba mal visto en aquel momento, mientras que en su Japón natal fue denominado *Ninja Ryukenden*). A los pocos instantes de comenzar a jugar, te encuentras rodeado de macarras callejeros enmascarados, es momento de colgarse de un letrero, balancearte y dejar las huellas de tu calzado impresas en sus rostros. El enemigo golpeado saldrá despedido hacia atrás haciendo añicos una cabina teléfonica, y, de paso, revelando un jugoso ítem de bonus, tal y como mandan los cánones de la ley brawler.

Aparte del truco del balanceo letal y los habituales puñetazos y patadas, *Ninja Gaiden* ofrece el ingenioso 'neck throw', una llave que permite agarrar al enemigo del cuello, justo al comenzar el salto, y propulsarlo por el aire. Si te posicionas correctamente, incluso podrás expulsar al enemigo del área de juego. También puedes subirte por las paredes y ejecutar el 'phoenix backflip', muy útil para evitar enemigos y posicionarte detrás de ellos. La clave reside en encadenar todos estos movimientos para hacer gala de nuestras dotes de efectividad y chulería. Cada partida es una auténtica trifulca callejera, especialmente en modo cooperativo, donde alcanza la categoría de un Royal Rumble infernal: golpes, destrozos y quejidos marcando el ritmo de su banda sonora electrónica.

Si esto no te resulta familiar del *Ninja Gaiden* (o *Shadow Warriors*) que tú conoces, existe una buena razón para ello. En lugar de crear un juego de coin-op y luego convertirlo a sistemas domésticos, tal y como se había hecho con *Rygar* o *Solomon's Key*, Tecmo asignó equipos diferentes para las versiones arcade y NES, y las desarrollaron en paralelo. Masato Kato de Tecmo nos ▶

BOSS IN THE USA

Ryu se enfrentará a grotescos jefazos en su periplo estadounidense



ROUND 1: SUMO

■ Después de haber hecho añicos el Viking Pub, un luchador de sumo tamaño XXXL intentará abofetearte hasta la muerte. Los matones de turno le apoyarán para complicarte la vida.

CÓMO DERROTARLO: Acaba primero con los secuaces y luego concéntrate en el jefazo. El combo estándar puñetazo-patada funciona bastante bien, al igual que las llaves 'neck throw'.



ROUND 3: CLAW BROTHERS

■ ¿Un gigante de hierro enfundado en una capa? No, son tres fieros guerreros en formato torre humana al más puro estilo circense. No pierdas de vista sus afiladas garras!

CÓMO DERROTARLOS: Tres contra uno... ya sabes el dicho, así que salta y utiliza el neck-throw siempre que puedas. Esquiva sus letales ataques giratorios moviéndote arriba o abajo.



ROUND 5: THE DRAGONS RETURN

■ ¿Cómo lograr que los jefazos del Round 2 sean más molestos? Tráelos de vuelta, dales nuevas vestimentas y hazlos aún más resistentes.

CÓMO DERROTARLOS: Este combate es un auténtico Royal Rumble. Dedícate a realizar el clásico y omnipresente neck-throw a todo lo que se mueva y... no dejes de introducir créditos.

ROUND 2: THE DRAGONS

■ Este par de golfos actuarán a modo de tag team para intentar derrotarte. Si uno te atrapa, te lanzará hacia su colega para que te machaque con más fuerza. Su nivel de incordio es alto.

CÓMO DERROTARLOS: Si eres afortunado, conseguirás el power-up de la espada antes o durante la pelea (destruye las motos). Sin power-up, no dejes de moverte y abusa del 'neck throw'.



ROUND 4: TWIN SUMO

■ Otro combate sumo a gran escala, solo que esta vez hay dos individuos XXXL en liza y pueden soportar mucho más daño. Un par de enemigos estándar se sumarán al evento...

CÓMO DERROTARLOS: Puede que sean más fuertes que antes, pero siguen siendo igual de lentos. Intenta llevarlos a zonas de la pantalla donde la lucha se convierta en uno contra uno.



ROUND 6: BLADEDAMUS

■ El final boss se oculta en una guarida que presenta una decoración inquietante. Cuando no te esté zurciendo con sus espadas gemelas te obsequiará con su flamígero aliento de dragón.

CÓMO DERROTARLO: Existe un truco muy útil. Salta y aterriza detrás del jefazo y empléate a fondo con el combo puñetazo-patada. Repite esto varias veces y sucumbirá en poco tiempo.





“La coin-op no pasó desapercibida en su debut, fue bien recibida en los arcades”

▶ comenta que "en aquel momento el término 'ninja' era muy popular en Estados Unidos y el presidente de Tecmo nos ordenó crear un juego de ninjas para NES mientras otro equipo desarrollaba *Ninja Gaiden* para los salones recreativos de forma independiente. Eran productos diferentes".

Por eso tenemos un espectacular brawler de sprites gigantescos en coin-op y un cartucho de NES donde priman la acción y las plataformas. Además de ser juegos diferentes hay muchos más cambios. En el arcade, el ninja no tiene nombre, asumimos que es Ryu Hayabusa, pero entonces, ¿quién es el ninja naranja del segundo jugador? Otra cosa, Ryu lucha desarmado y su famosa espada es un power-up limitado, mientras que en NES representa, prácticamente, su propia vida.

Luego está la trama. En NES, Ryu viaja a EE.UU. para vengar la muerte de su padre y el relato se intensifica con una serie de escenas tipo cómic. Sin embargo, la coin-op propone un bello sinsentido en el que nuestro héroe viaja a Norteamérica para derrotar a una secta gobernada por un descendiente de Nostradamus. En lugar de escenas que desgranan el guion, nos regala una

» [Arcade] Ryu apenas puede disfrutar del impresionante skyline de Manhattan.

serie de fotografías entre fases que muestran a Ryu disfrutando de su tiempo libre, comiendo, jugando, haciendo rafting... Eso sí, las cosas se pondrán muy feas cuando perdamos nuestras vidas y aparezca esa memorable pantalla de Continue que muestra una sierra mecánica acercándose al diafragma de Ryu. ¡Un soborno en toda regla! ¿Insertamos moneda o esperamos al fundido a rojo?

Actualmente, la versión NES goza de más prestigio, ya que generó varias secuelas y nos guió hasta el reboot de Xbox en 2004 (bautizado como *Ninja Gaiden* en todas las regiones). Pero la coin-op no pasó desapercibida en su debut, fue bien recibida en los arcades. Los críticos destacaron su falta de originalidad, bien es cierto que un brawler no precisa de este parámetro, pero la puesta en escena y su jugabilidad recibieron elogios. "Es muy divertido" escribió *C&VG* en su sección Arcade Action. "Un beat'em-up impecable sin novedades destacables pero con gráficos fluidos y mucha ▶



» [Arcade] Estos intensos combates en la cuerda floja añaden cierta variedad al gameplay.



CONVERSIÓN NINJA

El grafista Mark Potente trabajó en la versión para Commodore 64

¿Puedes contarnos cómo conseguiste este encargo? ¿Trabajabas en Teque Software en aquel momento?

Había estado trabajando en Teque/Krisalis durante un año antes de trabajar en *Shadow Warriors* [así se llamaba *Ninja Gaiden* en Europa] para Ocean. Era diferente a los juegos anteriores ya que había más de un artista cubriendo varias disciplinas.

¿Cuál fue tu papel en el juego? Apareces en los créditos con 'escenarios', mientras Mark Harrap y Jason Wilson acreditan los 'sprites'.

Me encargaba de los fondos para cada fase. Fue un gran reto, tuve que obtener los gráficos de alta calidad del arcade original, realizar el downgrade pertinente e intentar mantener las mismas sensaciones y estilo. Como dije antes, normalmente era solo un grafista el que canalizaba toda la conversión, pero debido a la complejidad de *Shadow Warriors* dividimos el trabajo.

¿Teníais acceso a la coin-op? ¿Qué pensábais de la recreativa?

Normalmente el editor nos daba acceso a la máquina original, pero en esta ocasión no fue así. En su lugar recibimos un volcado de archivos gráficos que convertimos para que pudieran ser utilizados en la versión C64. En cuanto al videojuego en sí, yo percibía que *Shadow Warriors* tenía la variedad suficiente como para ser superior al resto de beat'em-ups de scroll lateral.



» [C64] Para el sprite del protagonista se utilizó una superposición en alta resolución para destacarlo.

¿Recuerdas algún drama durante la etapa de desarrollo o todo transcurrió de forma directa?

La conversión fue bastante fluida. Utilicé el *Art Studio* de OCP para crear los gráficos y recuerdo que fue la versión de Atari ST, así que tuve acceso a un ratón, lo que hizo todo mucho más sencillo. Disfruté creando los escenarios. Me encantó el reto de plasmar esas imágenes con una paleta tan reducida.

La versión de Commodore 64 recibió puntuaciones 'normales' en las reviews de la época. ¿Cuál es tu valoración personal sobre el trabajo que llevasteis a cabo?

Al igual que con cualquier conversión de recreativa realizada en aquel momento, conseguir la fidelidad gráfica y jugable del original siempre era complicado. Creo que nuestro port obtuvo las puntuaciones merecidas, aunque recuerdo que los gráficos sí recibieron una valoración digna.



» [C64] Si has conseguido llegar tan lejos es que lo estás haciendo muy bien, o utilizando trucos, claro...

NINJAS CONVERSOS

¿Cuál de las siete versiones se hará con el primer puesto?



COMMODORE 64

■ La versión C64 luce muy bien (si obviamos el poco detalle de los sprites enemigos), pero se juega mal, la pobre detección de colisiones genera frustración. Se echan en falta algunos elementos, no hay postes para columpiarse y la autopista de Nueva York es muy silenciosa...



AMSTRAD CPC

■ Aunque utiliza sprites mucho más pequeños que la versión Spectrum, todo transcurre a velocidad de caracol y resulta bastante injugable. La pantalla parpadea en lugar de desplazarse. Los gráficos en Modo 0 son agradables y coloridos, quizá lo único positivo de este port.



AMIGA

■ Sin duda, la mejor conversión doméstica disponible, y por mucho. Es extremadamente precisa y fiel en todos los detalles, e incluso recrea la intro cinemática de la coin-op. Cuenta con la opción de dos jugadores. Es muy difícil imaginar una adaptación mejor del arcade.



ZX SPECTRUM

■ Puede parecer ridícula a día de hoy, con sus gigantescos personajes y esas máscaras de sprites aún más grandes conviviendo en un área de juego tan reducida, pero fue una versión muy valorada en su momento. Técnicamente brillante y respetuosa con el arcade original.



PC/DOS

■ A pesar de ser un '*Ninja Gaiden*' oficial, da la impresión de que nos encontramos ante una pobre imitación. Todos los movimientos especiales desaparecen, ofreciendo un gameplay tremendamente repetitivo. La música es terrible. De hecho, es horrible en todos los apartados.



ATARI ST

■ Bastante similar a la versión de Amiga excepto por ciertos detalles gráficos. El más relevante es el uso de flick-screen en lugar de scroll, un sistema poco adecuado para un beat'em-up con desplazamiento lateral. El sonido es bueno, sin alcanzar la calidad del arcade o el port de Amiga.



ATARI LYNX

■ La única versión de consola es bastante notable, ofrece una fiel adaptación para jugar en cualquier lugar, cargamento de pilas mediante. Dicho esto, faltan dos de las seis fases originales y, aunque no es un factor decisivo, no puedes conectar dos Lynx para modo cooperativo.

acción". Nick Kelly puntuó la coin-op con 8/10 en *Commodore User*, afirmando "Es la nueva generación para los fans de *Double Dragon*". Robin Hogg de Newsfield probó el juego en su debut en la feria ATEI de Londres en enero de 1989 y quedó impresionado. "Con este producto, Tecmo está preparada para el estrellato" informó en la revista *The Games Machine*. "Si no lo convierten a formatos domésticos en un año, me comeré mi PCB".

Robin se salvó de un atracón de cobre y silicio cuando Ocean Software consiguió los derechos y comercializó las versiones para ordenador. Las adaptaciones de Ocean, destinadas al mercado europeo, utilizaron la denominación *Shadow Warriors*, y fueron desarrolladas por Teque Software en su sede de Rotherham. Según una entrevista con Teque, publicada en *Zzap!64*, Ocean se hizo con la licencia en diciembre de 1989 y solo les dio cuatro meses para desarrollar las cinco versiones (C64, Spectrum, CPC, Amiga y Atari ST). Posteriormente se lanzaron ports de PC y Atari Lynx bajo el título *Ninja Gaiden*. Para enredar aún más las cosas, las versiones Master System, Game Gear, Game Boy, PC Engine y Mega Drive (inédito, pero filtrado) estaban basadas en el juego de NES.

La coin-op se perdió en las brumas del tiempo hasta que la saga cobró nueva vida en Xbox. La entrega de 2004 incluía, oculta, la trilogía de NES, mientras que la actualización *Black* ofrecía la versión





» [Arcade] ¡Muévanse, no hay nada que ver aquí! Tan solo unos musculosos tritones bloqueando la ruta de avance.

coin-op que nos ocupa. Estas inclusiones sorpresa fortalecieron los lazos del juego con la saga, lo cual se consolidó en el spin-off de 2014 *Yaiba: Ninja Gaiden Z* donde los archivos de la historia de Hyu cuentan lo siguiente: "Sin ayuda, acabamos con cientos de miembros del culto a Nostradamus". Y así, nuestro ninja sin nombre de la coin-op fue oficialmente identificado años después. Además de aparecer en *Ninja Gaiden Black*, la recreativa formó parte de Virtual Console de Wii en 2009.

Generalmente, la palabra japonesa Gaiden significa "historia paralela", por lo que *Ninja Gaiden* siempre resultó un nombre extraño (se eligió así porque sonaba 'cool' para el público occidental). Ahora encaja perfectamente en su formato coin-op, ya que se trata de un capítulo que puede disfrutarse como parte de la saga o por sus propios méritos. *

> "La coin-op se perdió en las brumas del tiempo hasta que la saga cobró nueva vida en Xbox"





» [Arcade] La pesadillesca pantalla de Continue muestra a Ryu enfrentándose a la muerte mientras es observado por los demonios. Fundido a rojo…

» [Arcade] En este caso, la mejor opción es que lo que pase en Las Vegas, se quede en Las Vegas.

CONTINÚA O...

Otros videojuegos que imitaron su dramática pantalla de Continue

TECMO KNIGHT

■ Sabíamos que Tecmo volvería a sorprendernos así con su próximo título. En esta ocasión, el héroe, a punto de ser engullido por una gran bestia, intenta sujetar sus mandíbulas. Si la bestia vence, no se ve nada, pero se escucha un desagradable crujido...



CONQUEST OF THE CRYSTAL PALACE

■ No solo hay ejemplos de este tipo de secuencias en las coin-ops. Cuando nos quedábamos sin vidas en este extraño juego de NES, el joven protagonista aparecía colgado sobre un lago de lava ascendente mientras el perrete Zap observaba el inusual evento con amargura.

THE PUNISHER

■ Cuando Frank Castle es abatido en este violento beat'em-up basado en el popular cómic, un médico trata de realizar una RCP de forma frenética para traerlo de vuelta. En el modo de dos jugadores, Nick Fury se une a la secuencia en la 'sala' de reanimación.



FINAL FIGHT 3

■ Las tres entregas incluyeron ingeniosas pantallas de Continue, pero esta es la más intensa de todas. Muestra una prensa con pinchos que desciende sobre el inquieto protagonista. ¡Está bien Capcom, tú ganas, continuamos la partida, no soportamos tal sufrimiento!





Pocas consolas pueden presumir de haber revolucionado los videojuegos como PlayStation. El poder de Sony y su marketing ampliaron el mercado y acabaron con el dominio de las fabricantes tradicionales de consolas. Pero la revolución no fue solo comercial: PlayStation era una pieza de tecnología excepcional para la que se definió una política hacia las *third parties* que favoreció que surgieran gran cantidad de juegos.

Como todo el mundo sabe, la decisión de Sony de entrar en el mercado de consolas se remonta a cuando trabajó con Nintendo y su SNES. Sony creó el *chip* de sonido de la consola y después desarrolló el formato CD-ROM Super Disc para el sistema. Pero, tras varias desavenencias sobre la licencia del *software* de CD, Nintendo dio la espalda a Sony y se alió con Philips. El ingeniero clave de este proceso fue Ken Kutaragi, quien utilizó el incidente para convencer a sus jefes de Sony de que respaldaran la creación de una consola. En lugar de competir con SNES y otras máquinas ya asentadas, Sony se fijó en el éxito de *Virtua Fighter* en los salones recreativos y creó una consola capaz de ofrecer juegos en 3D. El simple hecho de que una empresa como Sony se interesara por las consolas ya era sorprendente, tal y como nos comenta Lorne Lanning, de Oddworld Inhabitants: "Sony fabricaba *hardware* de calidad, pero también era una empresa de entretenimiento, tenía estudios de cine y sellos discográficos. Fue interesante que una empresa de entretenimiento multimedia entrase en el sector, y que lo hiciera justo cuando la industria estaba a punto de crecer muchísimo".

La primera impresión es la que cuenta, y los desarrolladores de PlayStation recuerdan el impacto que les causó el sistema cuando lo vieron: "Fue en el CES de Las Vegas, Ken Kutaragi estaba enseñando a los desarrolladores la nueva consola" cuenta Mark Cerny, por entonces presidente de la división de videojuegos de Universal. "Cuando vi la demo del dinosaurio me quedó clarísimo que estaba presenciando el ▶

"ME QUEDÓ CLARÍSIMO QUE ESTABA PRESENCIANDO EL COMIENZO DE **ALGO MUY, MUY ESPECIAL...**" MARK CERNY

REVOLUCIÓN PlaySta

LA PRIMERA CONSOLA DE SONY CONVENCIÓ A LOS JUGADORES PERO GRACIAS A SU **REVOLUCIONARIO DISEÑO DEL HARDWARE** TAMBIÉN ENAMORÓ A LOS DESARROLLADORES. HABLAMOS CON ELLOS PARA VER QUÉ ES LO QUE MÁS LES GUSTÓ

Texto de Nick Thorpe


tion
SONY
PlayStation
RESET
SELECT
START
PlayStation

CUESTIÓN DE **POLÍGONOS**

El hardware gráfico de PlayStation supuso un gran cambio respecto a las generaciones anteriores de consolas. Así se construían los escenarios en 2D y 3D.



Un escenario de *Croc: Legend Of The Gobbos*. Los elementos clave que llaman la atención son Croc, los objetos coleccionables, el camino que hay que seguir y los objetos que se ven a lo lejos.

Como la GPU de PlayStation no tiene la función de eliminar superficies ocultas, la consola dibuja polígonos que el jugador no ve. Si te fijas observarás que se ve el interior del pozo y lo que hay detrás de la puerta.

La sombra y el color proporcionan detalles adicionales al fondo, la lava, el cráter, las paredes y el pozo. Se usa el sombreado Gouraud para conseguir una apariencia más suave que la sombra plana.

Las superficies blancas muestran lo mucho que se usó el mapeado de texturas para los detalles ambientales. Hasta las recreativas lo utilizaban: los primeros juegos con texturas 3D aparecieron en 1993.

El mismo Croc se mantiene intacto, ya que su aspecto de dibujo animado permite que la mayoría de los detalles se marquen solo con el color. Sin embargo, a la mochila y a la cola sí se le han añadido texturas.

La malla revela que las zonas de hierba de color liso y repetitivo son polígonos regulares. En el camino de piedras están distorsionados los polígonos, haciendo que parezca distinto sin añadir más texturas.

Las cajas planas que representan los objetos están orientadas hacia la cámara porque son objetos 2D en un espacio 3D. Como cada uno tiene el mínimo número de polígonos, se pueden añadir detalles adicionales en otras partes.



» [PlayStation] Net Yaroze estaba dirigida hacia desarrolladores indies y lanzó la carrera de algunos de ellos.



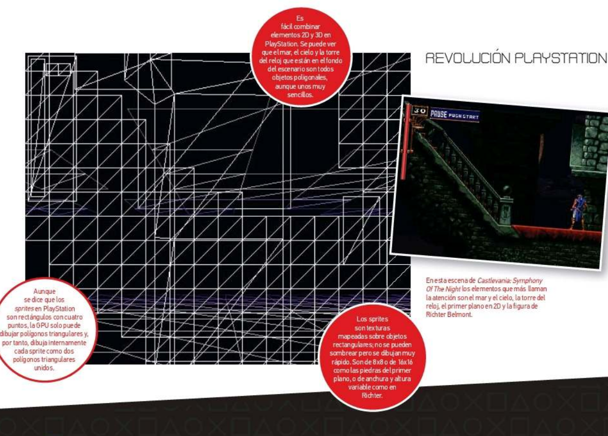
» [PlayStation] Una iluminación sutil puede aportar mucho, como aquí a los luchadores de *Tekken 3*.

comienzo de algo muy, muy especial". Mark no fue el único al que impactó esta demo. "En 1994 recibí una llamada de Phil Harrison, al que había encargado el diseño de algunos juegos en los años 80", recuerda Charles Cecil, de Revolution Software. "Phil me comentó que estaba trabajando para Sony y que planeaban lanzar una consola de nombre clave PSX, por si quería ir a sus oficinas a verla. Pocos días después nos enseñaron una demo de un dinosaurio moviéndose en 3D y nos quedamos impresionados".

"La primera vez que vi PSX fue en una conferencia de desarrolladores de Sony, antes del lanzamiento en 1995. Tenían algunas demos y *Ridge Racer*", recuerda Mike Dailly, por entonces en DMA Design. "Era un gran fan de *Ridge Racer* (incluso tenía la recreativa), y me sorprendió que fuera casi idéntico a la versión arcade ¡que había salido el año anterior! También tenían una demo de T-rex que se controlaba con el *gamepad* y molaba mucho. Ver esa potencia en una máquina tan pequeña me ganó al momento". La famosa demo del dinosaurio era impresionante porque se controlaba en tiempo real, pero *Ridge Racer* representa mejor el salto que ofrecía PlayStation. La recreativa, lanzada en octubre de 1993, era revolucionaria por la introducción de polígonos con mapeado de texturas. Era un milagro que PlayStation se acercase tanto a un juego de recreativa que había salido uno o dos meses antes y que funcionaba en un hardware mucho más caro.

MARK **CERNY**
Arquitecto principal, PlayStation 4

Impresionaba más todavía viendo lo que conseguían otras consolas con las 3D. "Solo se le podía comparar un poco la 3DO, pero era cara y, aparte de los PC con las nuevas tarjetas gráficas, PlayStation marcó un cambio en los juegos", dice Paul Hughes quien trabajó en EA y en Warthog durante esos años. "Probablemente Saturn fuera su rival más cercano, pero era una putada para programar. Tenías que meterte en el barro y pringarte para llegar a un nivel parecido al de PlayStation".



En esta escena de *Castlevania: Symphony Of The Night* los elementos que más llaman la atención son el mar y el cielo, la torre del reloj, el primer plano en 2D y la figura de Richter Belmont.

"PLAYSTATION, COMO TODAS LAS CONSOLAS DESDE ENTONCES, TENÍA SUS PECULIARIDADES" PAUL HUGHES

Cris Roberts, quien trabajó en Sega antes de irse al estudio de Sony en Liverpool, coincide: "La primera vez que vi PlayStation estaba en Silicon Dreams, en Banbury, me habían contratado para trabajar en Saturn y envidiaba a los tíos que trabajaban con PlayStation", recuerda. "La Saturn era un desafío técnico, y molaba a su manera, pero cuando pude elegir una consola para llevarme a casa el fin de semana no elegí la Saturn."

La clave estaba en el hardware gráfico personalizado de PlayStation. El motor de Transformación Geométrica 3D consistía en un coprocesador exclusivo para gráficos 3D que estaba en la CPU del sistema. Chris explica: "Fue la época de *Quake* y *Descent* y las primerísimas GPUs en los PC (con las primeras versiones de DirectX), así que los desarrolladores tenían que renderizar triángulos personalizados en unos PC carísimos para que hubiese un rendimiento útil".

LORNE **LANNING**
Cofundador, Oddworld Inhabitants

"A diferencia de otras máquinas de la época, tenía un renderizador exclusivo de triángulos que usaba un sistema de texturizado que permitía tener un número alto de polígonos", explica Mike. "El mapeado de texturas era un poco más tosco, pero no se notaba cuando todo estaba en movimiento. Otros sistemas como Saturn o 3DO no pudieron estar a la altura, era un trabajo increíble". PlayStation no tenía la misma potencia para mover polígonos como la placa arcade Model 2, pero era más fácil trabajar con ella. Por ejemplo, PlayStation ofrecía mapeado de texturas a todo color mientras que Model 2 solo podía modificar polígonos con texturas en tonos de gris. "También podía combinar texturas y tenía una semi-transparencia real que ni las recreativas de Sega lograban. Era vanguardista", señala Martin Edmonson, quien trabajaba en Reflections.

"PlayStation, como todas las consolas desde entonces, tenía sus peculiaridades para conseguir el mejor rendimiento", añade Paul. "No obstante, era una bendición poder descargar

»[PlayStation] Las potentes instrucciones en 3D usadas para crear el exuberante paisaje de *Crash Bandicoot* se ocultaron al principio a los desarrolladores de PlayStation.

»[PlayStation] Lorne cree que *Tomb Raider* fue el juego más impresionante de la primera hornada de títulos en 3D en tiempo real de PlayStation.





"LO QUE MARCÓ UNA DIFERENCIA DE VERDAD FUE EL PASO DE ENSAMBLADOR A C" CHRIS ROBERTS

▶ las texturas y la iluminación y mezclarlas en el GTE y el vídeo en el procesador MDEC". David Perryman, de Attention to Detail, explica que estas peculiaridades se corrigieron a mano en el desarrollo de *Rollcage:* "Estuve mucho tiempo cosiendo polígonos. El motor que creamos era increíblemente rápido, pero necesitaba mucho trabajo de diseño para que las mallas de polígonos hiciesen bien la transición entre perfiles. Si no, tendían a dividirse al cambiar entre niveles de detalle y el jugador veía agujeros que aparecían ante él".

Aunque los gráficos de PlayStation fueran revolucionarios, no eran perfectos. "La falta de corrección de perspectiva y de Z-buffering en los polígonos con texturas (algo que sí tendría la Nintendo 64 que salió más adelante) provocaban que se viesen algunos polígonos que no encajaban y texturas deformadas" dice Martin, aunque el comentario fue habitual entre los entrevistados. "Se podía arreglar en el *software* hasta cierto punto, pero había que bajar el número de polígonos", añade. Chris Roberts suma a esto la rara configuración de la memoria gráfica, que se dividía en páginas de texturas: "La VRAM fue un poco durilla. Cuando desarrollamos el primer *WipEout*, el equipo había decidido utilizar un editor visual VRAM para que los artistas pudieran colocar a mano texturas y paletas de color. La herramienta estaba bien, pero era un trabajo adicional para los artistas, así que no tardamos mucho en apañar un asignador automático".

PlayStation también tenía juegos en 2D, e incluso hubo desarrolladores en 3D que decidieron usar las capacidades del *hardware* para las 2D. La razón principal para hacerlo fue que, pese a los puntos fuertes de la consola, su capacidad para renderizar en tiempo real no eran nada comparado con lo que podían conseguir los efectos especiales. "Teníamos mucha experiencia con los gráficos de ordenador 3D. Con la resolución poligonal, el mapeado de texturas, el impacto en la memoria y demás tenía claro que la calidad de las 3D en PlayStation comparada con los gráficos de ordenador sería bastante mala", dice Lorne, y sabe de qué habla ya que tanto él como la cofundadora de Oddworld Inhabitants Sherry McKenna habían trabajando haciendo efectos visuales en el cine. "Para el jugador fue una novedad tener 3D. El primer *Tomb Raider* hizo el mejor uso en PlayStation de los limitados gráficos de la época. Consiguieron la imagen con la mejor calidad posible entonces", dice.



Pero Lorne y el equipo de Oddworld Inhabitants querían algo se viera bien, no solo bien para ser un videojuego. "Yo pensaba: 'Nuestros gráficos pueden ser mucho mejores que el renderizado 3D que hay, pero tienen que ser 2D'. Cuando se lo dije a mi compañera me soltó: '¿Qué me estás contando, que va a ser un juego en 2D? Nosotros hacemos gráficos 3D' y le respondí: 'Confía en mí'", recuerda Lorne. Por suerte, esto fue al principio del desarrollo. Explica: "Estábamos en producción con *Abe's Oddysee* cuando salió *Donkey Kong Country* y dijimos: 'Genial, nos han enseñado un par de trucos que podemos usar'. Prerrenderizaron los personajes y los fondos y lograron un aspecto 3D pero con sprites. Podíamos construir todo en Maya, renderizarlo a la resolución que quisiéramos y luego escalarlo para que encajase". Al final la mayoría de los desarrolladores usaban



PAUL **HUGHES**
Cofundador, Warthog Games



» [PlayStation] *Ridge Racer* fue una proeza técnica en 1994: llevaba a los hogares un arcade de tecnología punta.

» [PlayStation] Cuatro años más tarde, Namco mejoró el sombreado y las texturas además de duplicar la resolución vertical y el framerate.

elementos 3D en tiempo real sobre fondos prerrenderizados, como sucede en *Resident Evil* o la serie *Final Fantasy*, aunque juegos como *Klonoa* usaban *sprites* prerrenderizados sobre fondos 3D en tiempo real.

El *hardware* de gráficos fue la parte más revolucionaria de la consola, pero el resto de su diseño también tenía numerosas decisiones inteligentes. El procesador MIPS de la CPU gustaba en general y Mike comenta: "Todavía tengo el ROM del MIPS que guardé en algún sitio, todavía sigue siendo mi chip/ensamblador favorito!". Chris también era muy fan: "Estaba bastante familiarizado con el ensamblador ARM, así que los procesadores MIPS y los Hitachi de PlayStation y Saturn fueron, por así decirlo, un retroceso, pero ambos eran divertidos", dice. Sin embargo, apostilla: "Lo que marcó una diferencia de verdad fue el paso de ensamblador a C, es lo que mejoró todo el desarrollo de juegos en general". El procesador de sonido se parecía bastante al de SNES que había desarrollado Kutaragi. Podía generar ▶



» [PlayStation] Las líneas torcidas que se ven aquí demuestran los problemas de corrección de perspectiva de PlayStation; deberían ser todas rectas.

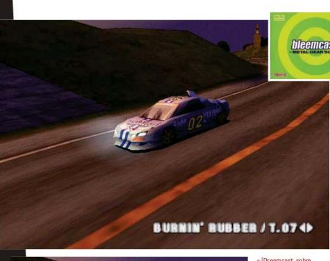
PLAYSTATION SIN PLAYSTATION

Cómo Connectix y Bleem casi llevaron a otras plataformas los juegos de PlayStation

A finales de los 90 la tecnología avanzaba tan rápido que antes del nuevo siglo los ordenadores domésticos tenían potencia suficiente para emular PlayStation; de hecho, dos empresas lanzaron emuladores comerciales.

El primero fue Connectix, una empresa importante en el mercado de software de Mac que había triunfado con su programa de emulación Virtual PC. Lanzó en 1999 la *Virtual Game Station*, que tenía una altísima compatibilidad y velocidad en aquel entonces. Sony Computer Entertainment, que no estaba muy contenta con la idea de un software que podía llevarle a perder el control de su plataforma, demandó a Connectix y consiguió que se prohibiese de forma provisional las ventas de *Virtual Game Station*. Cuando al final la justicia decidió que lo que había hecho Connectix era legal, Sony compró en el año 2000 *Virtual Game Station* y le dio el cerrojazo definitivo.

El otro competidor fue bleem!, cuyo software estrella tenía el mismo nombre y emulaba la PlayStation en un PC usando las tarjetas gráficas 3D para mejorar los juegos con gráficos de mayor resolución y texturas más suaves. También lanzaron *bleemcast!*, un producto para que los juegos de PlayStation funcionasen en la Dreamcast de Sega. Sony también emprendió acciones legales contra bleem! por infracción de copyright y de la marca, pero perdió en los dos casos, así que la demandó por el derecho de patente. bleem! no tenía el dinero necesario para afrontar esta demanda y se retiró en noviembre de 2001, cuando ya había lanzado los discos para que *Gran Turismo 2*, *Metal Gear Solid* y *Tekken 3* funcionasen en Dreamcast.





» [Dreamcast, sobre estas líneas] Esta imagen de preview de *Rige Racer Type 4* muestra las mejoras de bleem! Este pack nunca llegó a venderse.
» [PlayStation, a la izquierda] El original de PlayStation se veía peor que las emulaciones, con texturas sin filtro y menos resolución.



"SIN EL ALMACENAMIENTO EN CD HABRÍAMOS TENIDO QUE COMPRIMIR LOS ASSETS MUCHÍSIMO" CHARLES CECIL

música partiendo de samples digitales comprimidos, reproducir 24 canales de sonido simultáneos y tenía 512KB de memoria frente a los ocho canales y 64KB de memoria de su predecesor. Tampoco era un detalle clave ya que podía reproducir audio desde el CD del juego, pero los juegos lo usaban a menudo para así ahorrar el precioso espacio de los discos.

David señala un área en la que la consola tenía grandes limitaciones: "Las restricciones de memoria fueron un reto al intentar encajar todo en lo que nos ofrecía PlayStation. Pero todos estos escollos sirvieron para tener productos más pulidos; sin ellos hubiera no se habría conseguido un diseño tan ajustado -confirma Mike-. Podría haber tenido un poco más de RAM, pero para la mayoría de desarrolladores fue suficiente". Con sus 2MB de RAM principal, 1MB para vídeo y 512KB para el sonido, PlayStation era parecida a sus competidores Saturn y N64, pero estas dos últimas recibieron expansiones de 4MB de RAM durante su vida comercial. En ambos casos estas ampliaciones sirvieron para mejorar los gráficos; Saturn utilizó la RAM adicional para mejorar la animación de los juegos 2D y N64 para obtener mayor rendimiento en 3D. La realidad es que fueron muy pocos los juegos de estas plataformas para los que era necesario tener estas



CHARLES **CECIL**
Cofundador, Revolution Software

ampliaciones con lo que, en ultima instancia, al no recurrir a esta actualización, Sony evitó dividir a su base de clientes.

Otro detalle con el que PlayStation supuso un gran paso adelante fue en el uso en la tecnología CD-ROM. Ya se sabía que ese formato iría muy bien para los juegos debido a su gran capacidad y a que los costes de producción eran baratos comparados con los cartuchos. Para Sony era un paso lógico no solo porque había desarrollado el CD con Philips, sino porque ya había encargado millones de ellos para su división de música. Sin embargo, aunque los fabricantes de consolas habían estado experimentando con el CD-ROM desde 1988 y muchos habían decidido usarlo en la siguiente generación de consolas, era una tecnología cara que elevó el precio inicial de la consola. Mientras, Nintendo había decidido seguir los cartuchos ROM por su velocidad, durabilidad y resistencia a la piratería.



Elegir el CD-ROM fue una decisión provechosa para Sony y para los desarrolladores de su consola. Para Lorne fue crucial para crear los *Oddworld*: "Una de las razones por las que decidimos entrar en los videojuegos fue porque iban a usar el almacenamiento en CD-ROM. Cuando salió el CD-ROM pensé: 'Oh, tendremos memoria suficiente como para que el juego tenga 500 pantallas y 1.000 frames de animación para cada personaje', no tenía las limitaciones del cartucho". *Broken Sword* fue otro juego que se benefició del CD-ROM. "El almacenamiento en CD fue clave porque el juego tenía assets muy grandes: fondos con múltiples capas, gran cantidad de animaciones









» [PlayStation] Según Chris, se ganó el tiempo necesario para las pruebas inspiradas en *Akira* de *WipEout 2097* evitando el sombreado gouraud.

» [PlayStation] El uso de CD-ROM hacían que fueran posibles los detallados fondos, las secuencias de voz y los vídeos de juegos como *Broken Sword*.





» [PlayStation] David hizo un buen trabajo cosiendo polígonos, los escenarios de *Rollcage* son sólidos.

de sprites y horas de música y diálogo. Sin el almacenamiento en CD habríamos tenido que comprimir los assets muchísimo y esto hubiera comprometido la experiencia de juego", recuerda Charles, aunque también se sincera sobre las desventajas: "Los reproductores de entonces eran muy lentos leyendo los datos, así que los tiempos de carga eran muy altos y había que comprimir mucho los vídeos".

El CD-ROM ayudó sin duda a Sony a ganar en esa generación: en Squaresoft pensaron que los cartuchos de N64 no tenían la capacidad necesaria para llevar a cabo su visión de *Final Fantasy VII*, y los bajos costes de producción permitieron descuentos estratégicos como cuando Sony lanzó la gama de juegos Platinum (títulos antiguos que costaban entre 20 y 30 euros) justo cuando N64 salió al mercado. Sin embargo, el CD-ROM fue también uno de los puntos débiles de PlayStation. En los primeros modelos la lente utilizaba unos rieles de plástico que se desgastaban con el uso hasta que la lente se movía y daba error de carga (a menudo con el FMV). Cuando las grabadoras de CD se popularizaron a finales de los 90, apareció el problema de la piratería y los desarrolladores tuvieron que incluir medidas adicionales contra la piratería.

Con un *hardware* tan atractivo no es de extrañar que los desarrolladores quisieran trabajar en la consola y había tortas por conseguirlo. "Reflections tenía un largo historial con Psygnosis (la cual acababa de comprar Sony) en la publicación de nuestros juegos. Los kits de desarrollo estaban preparados y necesitábamos asegurarnos de que uno era para nosotros. De hecho, varios estudios estábamos luchando por un kit, y también estaban los equipos internos de Sony", explica Martin, quien tenía uno de los juegos desarrollado para el lanzamiento de la consola. "Les enseñe el concepto de *Destruction Derby* y estaban entusiasmados, así que compramos un kit de desarrollo. Aquellos primeros kits eran casi del tamaño de una fotocopiadora, pero pronto los cambiaron por otros que eran ya como una grabadora VHS".

Quizás el mayor avance no fue el *hardware*, sino el trato que Sony dio a las third parties y que permitió que *Destruction Derby* estuviese listo pese a que tenía un plazo de entrega muy justo. "Solo tuvimos siete u ocho meses hasta el lanzamiento europeo de la máquina, así que íbamos más que justos. Trabajamos rápido y con el buen diseño del *hardware* y las librerías en apenas un día teníamos moviéndose en la pantalla un polígono con textura, y en menos de una semana teníamos una pista circular con un coche como demo. Entonces empezamos con el trabajo duro de las físicas de los choques, la IA y demás", continúa Martin.

No es el único que acabó encantado con el trato de Sony. "Hasta entonces normalmente te llegaba un documento gordo con un par de ejemplos muy bien documentados y no sabías nada más hasta que entregabas el proyecto", explica Paul. "A menos que tuvieras un nombre conocido en la industria y muchos contactos, el apoyo al desarrollador era muy básico. Sony revolucionó todo eso; se dieron cuenta de que ayudar a los desarrolladores (y escucharlos) beneficiaba a su plataforma". ▶

DAVID
PERRYMAN
Diseñador de pistas, Rollcage; Productor, Attention To Detail



EL TAMAÑO NO SIEMPRE IMPORTA

Esto es lo que pensamos de la mini consola PlayStation Classic, que lleva un tiempo ya a la venta

La primera incursión de Sony en el mundo de las consolas retro con juegos preinstalados nos pareció fascinante desde el mismo momento en que la anunciaron ya que tenía ante sí un gran mercado potencial, pero la verdad es que el hardware sufre de algunas complicaciones.

Como representación en miniatura de la primera PlayStation, la PlayStation Classic es muy exacta. Reproduce los detalles de la consola original con mucha atención al detalle, todo está hecho a una escala proporcionada e incluso está el infrautilizado puerto de expansión. De hecho, los botones sugieren que el sistema está diseñado siguiendo los primeros modelos de la consola. Los mandos son auténticas reproducciones del primer mando de PlayStation: no hay forma de distinguirlos de los originales ni en el aspecto ni en la sensación que transmiten al tenerlos en la mano (excepto por los conectores USB) y los cables tienen una buena longitud. La pantalla de inicio incluye los potentes y vibrantes bajos de la máquina original y el sistema de menú se ha diseñado siguiendo la interfaz de la memory card/ reproductor de CD (aunque en la versión japonesa con colorinchis y la que se exportó más tarde, no la versión gris del principio).

Los 20 juegos que incluye son una mezcla bastante ecléctica. Hay una representación consistente de las franquicias third party más representativas, algunos de los mejores juegos de Sony y varios títulos inesperados (la mayoría de los cuales están bien, como *Mr. Driller* o *Wild Arms*). Sorprende un poco que se eligieran juegos como *Destruction Derby* o *Twisted Metal* en lugar de sus respectivas secuelas, de más calidad, pero el único que creemos que no debería estar es *Battle Arena Toshinden*. Sobre todo llama la atención algunas ausencias. Es lógico que no estén *Gran Turismo*, *WipEout* o *Tony Hawk's Pro Skater*, en los que hubiera sido una pesadilla gestionar las licencias, y



nos imaginamos que *Crash* y *Spyro* tampoco pasaron el corte porque se avecinaban sus *remakes*, pero es raro que no haya ninguna representación de *Tomb Raider* y también esperábamos a *PaRappa The Rapper*.

La PlayStation Classic que salió a la venta en diciembre incluye una tarjeta de memoria virtual para cada juego de la biblioteca, así que no hay que preocuparse por la memoria que consuman juegos como *Final Fantasy VII*. También hace un guardado automático al pulsar el botón Reset. Las imágenes de salida tienen 720p con HDMI y cada juego se representa con una proporción 4:3 con filtrado bilineal que suaviza la imagen. No hay opciones de visualización, así que no se pueden poner efectos habituales como las líneas de un CRT ni las mejoras de suavizado de texturas de PS2. Hay una mezcla de versiones PAL y NTSC y algunos juegos indican en la pantalla de inicio Sony Computer Entertainment Europe y otros Sony Computer Entertainment America.

Todas esto ha llevado a que la acogida de la consola no haya sido entusiasta, aunque la primera semana vendió en Japón 120.000 unidades (por debajo de las consolas retro de Nintendo). El precio inicial fue de 99,99 €, pero tres meses después ha bajado ya de precio en todos los países. En España cuesta, a la hora de escribir estas líneas, 59,99 €.

▶ Sony no solo se abrió a los desarrolladores comerciales. Aunque no era barato, el kit Net Yaroze permitía a los programadores aficionados crear sus propios juegos para PlayStation.

Pero no todo era transparente, ya que al principio Sony parecía reacia a permitir que los desarrolladores explotaran al máximo el *hardware* gráfico de PlayStation. Mark dice: "El potente motor matemático 3D estaba escondido detrás de una biblioteca, de forma que quien quisiera crear verdaderos mundos virtuales necesitaba que le filtraran la documentación real. ¡Por suerte, nos la filtraron cuando empezábamos con *Crash Bandicoot* y pudimos crear escenarios y entornos increíbles!". Algo así le sucedió a Chris y su equipo en Liverpool. "Recuerdo una charla de Sony en Londres mientras trabajábamos en *WipEout 2097* y uno de los presentadores hablaba de las instrucciones COP2 (responsables de las matemáticas vectoriales 3D) y cómo no había que llamarlas directamente. Recuerdo que no podía parar de moverme en el asiento porque lo habíamos estado haciendo así desde el principio. No tengo ni idea de por qué estaba allí aquella restricción o de dónde venía nuestra lista de instrucciones COP2, pero Sony finalmente la hizo pública".

Más aún, la documentación de la máquina era tan buena que era posible salir adelante sin la ayuda de Sony. "Cuando llegó la hora de programar un juego de verdad para PSX -y no solo de estar enredando con un *kit* de desarrollo- me había ido a Visual Sciences y no necesitaba el soporte técnico de Sony", recuerda Mike. Esto le permitió seguir un enfoque muy creativo para que hubiera más hardware de desarrollo disponible: "Convertí



» [PlayStation] El efecto de reflexión en *Gran Turismo* era imposible de lograr incluso para el *hardware* de recreativas de la época.



» [PlayStation] La facilidad en el uso de PlaStation y que tuviera una base instalada tan grande hicieron posibles juegos experimentales como *PaRappa The Rapper*.

» [PlayStation] La impresionante música de los *Final Fantasy* se generó mediante el chip de sonido para ahorrar espacio en el CD.

"NO ERA SOLO PASARSE A UNA PLATAFORMA NUEVA, ERA SALTAR DE LAS 2D A LAS 3D" MARTIN EDMONDSON

un Action Replay en un kit de desarrollo. Di a todos los artistas un 'dev kit' para que vieran su arte en la televisión e incluso el departamento de calidad utilizaba uno cuando el juego fallaba: bajaba el programa completo al PC para que un programador se lo pudiera descargar y saber qué había fallado. ¡Fue muy divertido!".



MARTIN **EDMONDSON**
Cofundadorr, Reflections

Claro está, para aprovechar al máximo el nuevo hardware hubo que cambiar el proceso de desarrollo; hacía falta más personal. Martin recuerda: "Al principio no fue mucho, nuestro equipo pasó de ser cuatro personas con Amiga a siete para PS,. En parte se debe a lo espartano que fue el desarrollo de *Destruction Derby;* sencillamente, no había tiempo de hacer nada complicado ni grande si queríamos estar para el lanzamiento de la consola. En los siguientes lanzamientos ya fue otra cosa y en *Driver* teníamos ya unas 30 personas". Mike explica: "No era solo pasarse a una plataforma nueva, era saltar de las 2D a las 3D. Artistas y programadores tuvieron que aprender a manejar nuevas herramientas y tecnología. Los equipos crecieron muchísimo y algunos no pudieron mantener el ritmo. DMA tuvo que dejar ir a algunos buenos artistas 2D porque no pudieron dar el paso, y los programadores tuvieron que aprender a utilizar matemáticas 3D, pasando de puntos, vectores y matrices a modelos 3D y los pipelines de DMA. Fue un cambio brutal".



Aun así, los equipos eran más pequeños que hoy día. "Echo de menos los equipos pequeños que tenían flexibilidad", dice David. "El día que terminamos la última Alpha de *Rollcage Stage 2* estábamos trabajando, ya muy tarde, unos cuantos. Estaba lidiando desde hacía meses con un problema de diseño: cómo minimizar el daño cuando golpeaban a un corredor que iba en cabeza. Geoff Browitt estaba preparando la build final y cometió el error de preguntar si faltaba algo. Ahí nació la idea de Carrera Total. Con Gavin Cooper, arreglamos los detalles y creamos un modo nuevo de juego en el último momento".

La época de la primera PlayStation fue emocionante por detalles como éste: la mezcla de la emoción de adentrarse en un territorio inexplorado y equipos pequeños que podían asumir riesgos. Como nos recuerda Mark, el resultado de esa combinación es una ludoteca muy diversa. "La tecnología estaba muy bien, claro, pero creo que lo que PlayStation hizo mejor fue liberar la creatividad de la comunidad. De repente, todo podía convertirse en un juego... *Parappa The Rapper* o *Intellligent Qube* son algunos de mis recuerdos favoritos de PlayStation", dice. PlayStation conquistó la industria combinando la potencia con la facilidad en la programación, pero sus sucesoras se desviaron de ese camino: era difícil trabajar con PS2 y más aún con PS3. Mark dice: "Esperábamos que con PS4 fuera más fácil hacer juegos, sobre todo tras las experiencia con PS3, que era una bestia intratable. Pero no me di cuenta de que cuando fuera fácil llevar juegos a la consola volvería a haber la misma variedad de juegos que hicieron que los primeros años de PlayStation fueran extraordinarios".

Mark tiene razón. PlayStation tenía para todos los gustos: conversiones de recreativas, rarezas japonesas, juegos de *Harry Potter* y de baile que le gustaban a los hermanos pequeños, o juegos de fútbol y de carreras tan realistas que llamaban la atención de los padres. Sin una extraordinaria tecnología no habría sido posible esa diversidad y lo mismo ninguna consola habría llegado todavía a 100 millones de jugadores. ★

MIKE **DAILLY**
Cofundador, DMA Design



PlayStation™

DENTRO DE demo 1

El salto en las tecnologías de las consolas en 1995 fue vasto. Sony llevó nuevo hardware a un mercado acostumbrado a los gráficos pseudo-3D en el mejor de los casos, y la mejor forma de enseñar lo que la PlayStation podía hacer era con una demo.

Texto de Daniel Lipscombe



» [PlayStation] *WipEout* hizo un gran trabajo llegando al público masivo.

» [PlayStation] *Tekken*, solo en video, mostraba gran potencial

» [PlayStation] Sony exhibía constantemente su nueva tecnología a través de *Demo 1*.

Tras su llegada a la industria del videojuego, era necesario que Sony construyera una plataforma para mostrar su nueva consola PlayStation a los primeros jugadores. Aquellos que estaban al corriente de las últimas noticias del sector sabían lo que podían esperar: por entonces impresionó a propios y extraños la imagen de un T-Rex en 3D que Sony mostraba sin descanso. Otros jugadores, sin embargo, necesitaban un toque de atención en la dirección correcta. Por suerte para ellos, Sony produjo un disco de demo que incluyó con todas las consolas PlayStation. El disco no solo mostraba algunos de los principales juegos con pequeñas porciones jugables, sino que también era un buen escaparate del potencial de la tecnología que albergaba la consola.

La demo abre con una cinemática llena de colores locos vibrantes, así como gráficos fractales, títulos de juegos y slogans que son lanzados al jugador como premios en un concurso vetusto de televisión. Entre vistazos a los juegos presentados en el disco, Sony quería que los jugadores descubriera qué podía hacer su modesta caja gris. Palabras exóticas como "gráficos", "Motor de datos" and "Memoria" eran lanzados al espectador, en un montaje que acababa con el logo Sony Entertainment y la marca clásica de PlayStation antes de llegar a un menú. Un enorme botón de Start espera en el centro de la pantalla acompañado de luces estroboscópicas y música machacona, un asalto a los sentidos y una bienvenida a la nueva era de los 32-bits.

Demo 1 estaba equilibrado con previews jugables de un par de títulos de carreras: el futurista y frenético *WipEout*, y *Destruction Derby*, que exhibía físicas que las consolas no habían visto con anterioridad. Ambos se complementaban con *Loaded*, un shooter



» [PlayStation] Hubo revisiones con distintos diseños.

> "Meter los datos de las Silicon Graphics de los grafistas en una PlayStation no era poca cosa"
> Nick Burcombe

LO MEJOR DE DEMO 1

Los títulos que mejor mostraron el potencial de PlayStation.

WipEout trajo una experiencia de montaña rusa similar a *F-Zero* y fue conocido no solo por sus adrenalínicos circuitos, sino también por su banda sonora tecno. Gráficamente el juego era soberbio y la saga sigue cosechando éxitos hoy.

Destruction Derby era un sueño de carreras de motor y masacres sin freno de un desarrollador británico que por desgracia solo llegó a realizar dos juegos. Pese a su corta vida, Psygnosis llevó un estilo de carreras original y excitante a PlayStation.

Loaded venía bañado en acción cenital con litros de gore. Estaba obviamente diseñado con una audiencia adulta en mente, con temática de serial killers. Tenía diseños de Greg Staples de *2000AD*, y un estilo único muy propio de esta nueva era.

Battle Arena Toshinden llegó a tener tres entregas y una fuerte base de fans poco antes de que este juego de lucha con armas fuera eclipsado por rivales como *Tekken* y *Soulcalibur*. No fue aquel 'Saturn killer' que a Sony le habría gustado.





ANDANDO CON UN T-REX

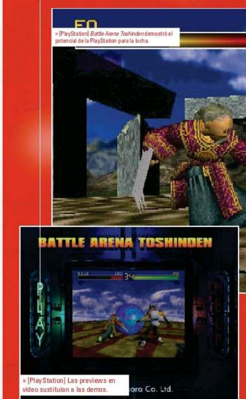
Cómo Sony desencajó mandíbulas con un monstruo

Posiblemente uno de los momentos álgidos del disco era la demo técnica dedicada a un modelo 3D de un T-rex. Aunque los jugadores no tenían el control total de la bestia, podía mover cabeza y cola, así como abrir la boca. El dinosaurio se adentraba en un escenario completamente vacío, mientras que el usuario controlaba la cámara, podía hacer zoom y maravillarse con la nueva tecnología. Había algo hipnótico en esta parte de la demo, era único. Junto con la manta raya, el T-rex no era una exhibición de control o acción, sino puro espectáculo.

Aunque este estilo de demo no llegó a ser demasiado frecuente, destilaba el poder de la PlayStation en una especie de experiencia sandbox. Dando a los usuarios un control mínimo, la demo del T-rex proporcionaba una sensación de poder en términos de personalidad y procesado de datos. El T-rex era representativo de la propia PlayStation: una poderosa bestia sin domesticar que generaba una sensación de asombro en todos aquellos que se le acercaban.



» [PlayStation] La demo del T-rex se ganó a muchísimos jugadores.



» [PlayStation] *Battle Arena Toshinden* demostró el potencial de la PlayStation para la lucha.

» [PlayStation] Las previews en vídeo sustituían a las demos.

“Queríamos capturar la esencia y velocidad de WipEout en el menor espacio posible”
Nick Burcombe

▶ cenital con una nueva tecnología de iluminación, y finalmente, *Battle Arena Toshinden*, un juego de lucha tradicional uno-contra-uno que prepararía el camino para la llegada de juegos como *Tekken*, que estaba al caer. También había trailers de juegos futuros que no habían llegado a la fecha de entrega de una demo jugable pero que eran capaces de exhibir la potencia del hardware de PlayStation. Los nuevos propietarios tenían la oportunidad de llegar a casa con la nueva consola, conectarla y echar un vistazo a los nuevos juegos antes de comprar las versiones completas.

Fue toda una oportunidad para los desarrolladores, especialmente Psygnosis, que quedaría bien representado en *Demo 1* con *WipEout* y *Destruction Derby*. El primero acabaría convirtiéndose en una franquicia que sobrevive hoy, aunque no tuvo unos inicios fáciles, ya que como Nick Burcombe, cocreador de *WipEout* explica, “había muy poca documentación útil, la mayoría estaba en japonés. Hicimos el desarrollo en 3D de cero. Meter los datos desde las máquinas Silicon Graphics de los grafistas en una PlayStation no fue fácil”.

La demo de *WipEout* abre con un vehículo antigravitatorio, la cámara le rodea, revelando ángulos afilados y una iluminación sugerente, y el control pasa al jugador. Es un aperitivo estupendo para la *Demo 1*, uno que abría las puertas a la consola mientras que los vehículos bramaban por los circuitos, pasando por aceleradores de velocidad y dando saltos a ciegas. Nick Burcombe apunta que “queríamos capturar la esencia de la experiencia *WipEout* en tan poco espacio como fuera posible”. Y ciertamente lo consiguieron, ya que el juego vendió más de 450.000 copias. Y Psygnosis no había acabado, ya que lo siguiente fue *Destruction Derby*.

El publisher de Liverpool se dirigió a Reflections para mirar en otra dirección, con un espectáculo tipo arena, de coches estrellándose unos contra otros. Psygnosis y Reflections se colocaron a ambos lados del espectro: de la psicodelia al fotorealismo, o al menos todo lo que PlayStation podía alcanzar. *WipEout* era una exhibición de velocidad y ritmo, y *Destruction Derby* de físicas. Los coches se estrellaban, los capós y los parabrisas volaban por los aires, y todo se reflejaba en un pequeño gráfico de tu coche en una esquina. El equilibrio entre destruir otros coches y hacerlo con el tuyo propio tenía lugar en una demo de dos minutos.

Dominic Mallinson trabajaba en Psygnosis por entonces y recuerda la rivalidad amistosa entre los equipos: “Tratábamos de superar a los otros, y llevar la tecnología todo lo lejos que pudiéramos”, dice. Dominic también recuerda mucho estrés: “Recuerdo que para *WipEout* usábamos una demo del E3 o algo así, y Sony nos presionaba para pulirla de cara al lanzamiento”. Al final la consola no llegó a las tiendas con la *Demo 1*, cosa que sucedió con la 2ª tanda de sistemas.

En otro rincón del disco, *Loaded* ofrecía la oportunidad de romper con el estereotipo construido por Sega y Nintendo de que los juegos eran para niños. *Loaded* era un oscuro y siniestro juego estilo *2000AD* que llegaba de manos de Gremlin. Intentaba ser un juego rebosante de violencia y se centraba en uno de los niveles iniciales, el del hospital. El director artístico, Greg Staples, recuerda que "teníamos grandes elementos, efectos de luz e ideas, pero no niveles como tales. Sabíamos lo que queríamos. Buena parte de la atención se centró en cómo funcionaría el juego, porque era para PlayStation y no se había hecho nada así antes".

El equipo se apuró y *Loaded* acabó entrando en el disco, aunque no en la versión alemana debido a temas de localización. Lo mismo pasó con *Battle Arena Toshinden*, pensado para acompañar el *Tekken* de Namco, que solo llegó en formato vídeo. *Battle Arena Toshinden* iba a ser el primer juego de lucha 3D para la consola, con fondos animados como los luchadores. Sony lo anunciaba como un 'Saturn killer' sabiendo que necesitaba un juego de lucha para competir con el *Virtua Fighter* de Sega. El róster era pequeño, y más pequeña aún era la selección de personajes para *Demo 1*, limitada a Eiji Shinjo, Ellis y Fo Fai. Podías, eso sí, jugar con un amigo si tenías un controlador extra. Sega aún disfrutaba de la popularidad de la marca y el prestigio arcade con *Virtua Fighter*, y *Battle Arena Toshinden* desapareció de versiones posteriores de *Demo 1* en favor de *Tekken*.

Además del software jugable, Sony incluyó una gran cantidad de contenido en vídeo de otros títulos. Más juegos de carreras hicieron acto de presencia, como *Ridge Racer* y *Twisted Metal*, el juego de batallas de vehículos tipo arena. Por supuesto, el fabricante japonés no podía renunciar a lanzamientos de su país que podían impactar en el mercado occidental, y *Jumping Flash*, *Warhawk* o *Starblade Alpha* mostraron lo que cabía esperar llegado desde Asia. Aún así las videodemos no iban mucho más allá de mostrar una pequeña porción de juego.

Total NBA '96 experimentó con otra variante: los desarrolladores lo presentaban como una demo jugable, pero la máquina tomaba el control de los jugadores, mientras que el usuario gestionaba la cámara. Era otra oportunidad para Sony de demostrar lo que era capaz de hacer con la tecnología de PlayStation: la cámara podía cambiarse a varias perspectivas fijas, pero también podía desplazarse, hacer zooms y otras posibilidades para ver la acción desde múltiples puntos de vista. Estos controles llegarían a usarse en otros juegos deportivos, pero sobre todo se verían en títulos de plataformas en 3D.

Demo 1 no iba solo de juegos, en cualquier caso. También se trataba de lo que una PlayStation podía hacer y cómo se podía emplear para futuros juegos. La sección V-CD era un apartado extraño, ya que no sería usada en el futuro por demos o software. Era un programa de visualización de música que requería que se ejecutara la aplicación, se extrajera el disco de la demo y se reemplazara por un CD de audio cualquiera. Se creaban así una especie de patrones musicales y gráficos usando la música para alterar los gráficos. Era como crear tu propio videoclip de los *Chemical Brothers*, solo que podías poner una de *Foreigner* si querías. La opción V-CD era para ver a la PlayStation flexionar la musculatura poligonal, y de paso avisar a los jugadores de lo que podían dar de sí los juegos en el apartado gráfico.

Las joyas de la corona de *Demo 1* no eran los vídeos o los parajes sonoros que reaccionaban a la música, que simplemente estaban alojados en una sección llamada 'tech'. Dos demos más, con modelos 3D de una manta raya y un Tyrannosaurus Rex, eran inquietantemente silenciosos y, en una vena similar a *Total NBA '96*, daban control al jugador sobre la cámara. La idea era plantear un escaparate de modelos 3D y cómo se moverían en un entorno cualquiera. Y aunque la idea de ver mantas rayas en los juegos no prosperó, sí que vimos dinosaurios de ese estilo en *Tomb Raider*. Pero ambos se crearon para asombrar y para transportar a los consumidores a un nuevo mundo de posibilidades.

¿Qué puede demostrar mejor la potencia de un sistema que un dinosaurio bamboleándose? Era la herramienta perfecta para presumir de consola delante de amigos y familia. Si tenían cualquier duda acerca de por qué debían hacer la transición desde los gráficos pixelados de Super Nintendo y Mega Drive, una mirada al T-rex y se convencerían de que el futuro estaba en la PlayStation.

Y eso era todo lo que *Demo 1* quería ser, un portal a la posibilidad. Mostrando un puñado de géneros a través de juego directo y otros a través de vídeo, los usuarios podían catar los siguientes cinco años del medio. El disco exprimía el hardware y mostraba mundos posibles y nuevas formas de jugar. Para los desarrolladores fue un camino lleno de baches, pero para los jugadores fue un excitante vistazo al futuro. ★



» [PlayStation] *Starblade* solo se mostró en formato vídeo.



» [PlayStation] *Loaded* intentó ir de juego maduro.



» [PlayStation] *Destruction Derby* puso firmes a los amantes del caos rodado.

La Guía Definitiva de Vigilante

Los cabezas rapadas han secuestrado a tu chica, Madonna. No queda otra opción que surcar calles oscuras, desguaces y un edificio en construcción para rescatarla. Cualquier sitio es bueno para patear unos cuantos culos enemigos.

Alentado por el éxito del *Double Dragon* de Technos, el último tercio de los 80 nos brindó una serie de brawlers protagonizados por vigilantes urbanos que siguieron la estela de los hermanos Lee. Tras el gran éxito obtenido con *Kung-Fu Master*, Irem Corporation se unió a la fiesta en 1988 con *Vigilante*, una historia de venganza poco sutil moldeada en base a su gran clásico de 1984. De hecho, el juego comienza de manera muy similar. Una banda criminal, por razones desconocidas, ha secuestrado y convertido en rehén a la novia del protagonista, Madonna. Pero esta vez eligieron al tipo equivocado, está dispuesto a recorrer Nueva York para acabar con el clan de cabezas rapadas y rescatarla.

Incluso en 1988, la propuesta de *Vigilante* transmitía cierto aroma retro. No ofrecía ni el movimiento vertical, ni los múltiples niveles vistos en *Renegade* o el citado hit de Technos. Tampoco contaba con patadas inversas o lanzamientos sobre el hombro. En cambio, ▶





NTE

Esta vez eligieron
al tipo equivocado





AMSTRAD CPC

■ El apartado gráfico de la versión CPC de *Vigilante* es muy colorista pero deja mucho que desear en términos de jugabilidad. Un scroll brusco y el premioso movimiento del protagonista conforman un port evitable que solo destaca en algunos duelos contra jefazos.



AMIGA

■ Aunque estuvo, más o menos, cerca de conseguirlo, la versión Amiga no hizo justicia al arcade original. Incluye muchos efectos de sonido decentes y algunos gráficos superan los de la coin-op... pero por culpa de la lentitud del protagonista, la jugabilidad no cumple.



ATARI ST

■ A pesar de contar con algunos escenarios muy elaborados, este port de ST falla en todo lo demás: scroll deficiente, pobre detección de colisiones y sonido mediocre. Una oferta decepcionante que incluso palidece en comparación con la versión de Amiga.



ZX SPECTRUM

■ La opción de jugar en color o monocromo fue una gran innovación para una plataforma plagada de este último estilo gráfico. *Vigilante* en Spectrum se juega razonablemente bien, quizá beneficiándose de la relativa simplicidad del arcade original. Una buena conversión.



COMMODORE 64

■ Otro port con una digna propuesta gráfica pero que deja de convencer al pulsar start. El nivel final modificado es comprensible, al igual que la multicarga; pero el sorprendentemente insulso audio y su lenta jugabilidad no.



MASTER SYSTEM

■ El *Vigilante* de Master System ofrece ciertos cambios. Madonna es rebautizada como Maria y los skinheads se convierten en Rogues. Es un port bastante decente, aunque tempo y velocidad se resienten por culpa del hardware.



MSX

■ Convertido por el desarrollador coreano Clover en 1990, no está claro si es un port oficial o no. Tampoco vale la pena investigarlo, ya que el deficiente apartado gráfico y una curva de dificultad vertical no invitan a ello.



PC ENGINE/TURBOGRAFX

■ La poderosa PC Engine/Turbografx puede enorgullecerse de contar en su catálogo con el mejor port del arcade original, gracias a un apartado gráfico y sonoro prácticamente idénticos. Sin cambio de nombres además.

P&R: Damian Scattergood

Conversamos con uno de los miembros del equipo de Emerald Software, responsables de los ports de Vigilante para US Gold



¿Habías oído hablar del juego?
Solo cuando comenzamos a verlo. Pasábamos mucho tiempo en los recreativos para conocer todas las novedades. Realmente es una gran coin-op, aunque la trama es cómica. Es rápido tiene muchos niveles y gráficos impresionantes, grandes sprites también, luce genial.

¿Cómo consiguió Emerald trabajar en *Vigilante* y en qué versiones participaste?
Trabajamos para US Gold en esa etapa, así que nos dieron la licencia de desarrollo. Habíamos hecho otros juegos como *Moonwalker* y *The Running Man*, así que también adaptábamos películas. Yo era Mr Z80, así que cualquier máquina equipada con ese chip era mía. Tuve un entorno de trabajo que me permitía trabajar en Spectrum y CPC al mismo tiempo. Mark Cushen era el grafista que trabajó conmigo en casi todos los títulos de Z80.

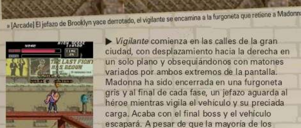
¿Cómo fue de desafiante el port de Spectrum en particular?
Muy duro. *Vigilante* tenía gráficos gigantes, tuvimos que utilizar técnicas muy ingeniosas para comprimirlos. Así, por ejemplo, si examinas a los enemigos todos comparten el mismo pantalón, mientras que en el arcade lucían prendas diferentes. Al hacer esto, guardábamos la parte de arriba y la de abajo de cada personaje por separado, ahorrando el 50% de espacio en gráficos. También reescribí mi motor de sprites para *Vigilante*, ya que mostraba muchos personajes en acción. Podía manejar hasta 48 objetos móviles en pantalla a la vez y sin ralentizarse. Fue un logro impresionante en aquel momento.

¿Tuvisteis que hacer algún sacrificio a nivel escenarios?
En realidad conseguimos mantener todos los niveles, aunque tuvimos que eliminar algunos decorados y animaciones, por lo que no fue tan complejo como el original pero mantenía su esencia escénica y jugable. No resultó tan fluido como me hubiera gustado, pero era rápido. Siempre he creído que si un juego era rápido también sería jugable.

La opción color/blanco-y-negro (mono) fue una gran idea
Conseguir un buen colorido no era nada fácil, así que ofrecimos ambas opciones. Funcionó muy bien e incluso podías conmutarlo durante el juego. En algunas máquinas se veía genial, así que me guardé la idea para futuros ports de Spectrum.

¿Cómo crees que lo hiciste, echando la vista atrás?
Creo que fue una de mis mejores adaptaciones. Era rápido, jugable y gustó bastante. No era perfecto, hubiera preferido una animación más suave y fluida, pero resultaba rápido. Alcanzó la tercera posición en el top 10, algo que me encantó, e incluso volvió a visitar las listas de éxitos cuando fue relanzado en serie barata unos años más tarde.

» El anuncio de US Gold para las conversiones domésticas de *Vigilante* también hacía uso del lema de la película *Aliens* 'This Time It's War'.



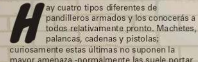
» [Arcade] El jefazo de Brooklyn yace derrotado, el vigilante se encamina a la furgoneta que retiene a Madonna.



» [Arcade] Al fin juntos

» [Arcade] Los enemigos emergen de las puertas y agarran al protagonista.

▶ *Vigilante* comienza en las calles de la gran ciudad, con desplazamiento hacia la derecha en un solo plano y obsequiándonos con matones variados por ambos extremos de la pantalla. Madonna ha sido encerrada en una furgoneta gris y al final de cada fase, un jefazo aguarda al héroe mientras vigila el vehículo y su preciada carga. Acaba con el final boss y el vehículo escapará. A pesar de que la mayoría de los skinheads gozan de una buena mata de pelo, nos encontraremos con enemigos peligrosos desde el mismo inicio. El punk común -o estrangulador- extenderá sus brazos tratando de inmovilizar al vigilante tal y como vimos en *Kung-Fu Master*. Si bien pueden ser eliminados de un puñetazo/patada y son relativamente inofensivos a solas, no tardarán en sumarse enemigos armados para complicar las cosas.



Hay cuatro tipos diferentes de pandilleros armados y los conocerás a todos relativamente pronto. Machetes, palancas, cadenas y pistolas; curiosamente estas últimas no suponen la mayor amenaza -normalmente las suele portar un gángster solitario-, mientras que el resto de matones y sus juguetes nos emboscarán por ambos lados del área de juego. También



> "Vigilante tenía gráficos gigantes, tuvimos que utilizar técnicas muy ingeniosas para comprimirlos"
>
> Damian Scattergood

se sumará cierto punk de cresta escarlata, desarmado pero optimizado, que hará gala de sus artes pugilísticas y, al igual que sus colegas armados necesitará varios impactos para caer. En el tercer escenario, los Ángeles del Infierno surcarán la pantalla sobre sus motocicletas, ajusta el timing y propínales una patada aérea. Para facilitar la vida del vigilante existen unos valiosos nunchakus en cada nivel, que simplificarán enormemente su labor de despachar macarras gracias al alcance y daño producidos. Eso sí, recibe un solo golpe enemigo y la preciada arma desaparecerá, dejándote a solas con tus puños y patadas de nuevo. Sumarás puntos por cada enemigo despachado pero variarán respecto al método empleado. Por ejemplo, los punks de perfil bajo suman 200 puntos al ser eliminados con puñetazos/patada voladora, pero aportarán la mitad si utilizamos patada normal/nunchaku. Los rivales más duros otorgarán 400/200 puntos y los bosses nos recompensarán ▶



» [Arcade] Tras completar el cuarto nivel, subiremos en este ascensor para visitar la última fase del juego.

FASE A FASE



FASE 1
MALAS CALLES

■ El vigilante urbano comienza su cruzada en oscuros callejones de la gran ciudad. Frente a tiendas de música, heladerías y antros de perdición se enfrentará a hordas de matones dispuestos a neutralizar sus intenciones.



FASE 2
A TORTAS EN EL DESGUACE

■ Poco después llegarás al cuartel general de la banda, un cementerio de coches. Macarras armados con palancas saltarán desde lo alto de vehículos apilados, mientras, un primer plano de neumáticos contrasta con el bello atardecer.



FASE 3
NOS VAMOS DE PUENTE

■ La furgoneta que retiene a Madonna se escapa, una vez más, de nuestro alcance en dirección al puente de Brooklyn. Con el skyline de Nueva York de fondo, tras los pasos de su chica, es abordado por más ejércitos de delincuentes.



FASE 4
CALLEJONES DE FUEGO

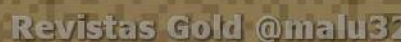
■ De nuevo en las calles en esta cuarta fase, pero en una zona aún más abandonada de la ciudad, ya que nos vamos aproximando a la guarida del enemigo final. El diseño es similar al del primer nivel. Concluye con un jefe que lanza dinamita y un ascensor hacia la etapa final.



FASE 5
EN CONSTRUCCIÓN

■ La última fase tiene como escenario un edificio en construcción a gran altura. Los matones de la banda se aferran a las vigas sujetando al jugador mientras otros aparecen a izquierda y derecha. Poco después, un desperfecto en el andamio nos indicará que el final boss está muy cerca...





Los Jefes



FASE 1: AXE

■ Tan ancho como alto, este hirsuto mocetón luce unas botas negras y una chaqueta carmesí que nos recuerdan vagamente a la versión punk-rock del wrestler de los 80 Giant Haystacks.

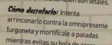
Cómo derrotarle: Le encanta agarrar y golpear, así que evita acercarte demasiado. Un mix de patadas aéreas y estándar será suficiente.

FASE 2: TOUGH BROTHERS

■ Estos dos jefazos saltarines te complicarán las cosas. Intercambiarán posición sobre la furgoneta mientras combinan patadas con salto y ataques letales cayendo sobre ti.

Cómo derrotarlos: Sitúate justo a la izquierda de la furgo, agáchate para evitar sus saltos y utiliza la patada en suelo para atacarlos.

FASE 3: SPIKE



■ Este golfazo maneja una bola con pinchos que inflige bastante daño. Golpéale lo suficiente y la perderá, pero sus puños también son letales.

Cómo derrotarle: Intenta arrinconarlo contra la omnipresente furgoneta y mortifícale a patadas mientras evitas su bola de acero.





FASE 4: SKIN HEAD

■ Inicialmente, esta calamidad humana lanzará dinamita desde la plataforma superior. Tras recibir unos cuantos golpes bajará y peleará como los hombres.

Cómo derrotarle: La dinamita puede ser evitada o anulada utilizando la patada agachado. Salta y dale puñetazos, o con los nunchakus, para bajarlo de ahí.

FASE 5: BIG BOSS

■ Esta bestia de proporciones épicas es el jefazo de los skinheads. Su altura duplica la de nuestro héroe y es tremendamente duro de pelar.

Cómo derrotarle: Los ataques de Big Boss son casi imposibles de evitar y su salud se regenera. La mejor estrategia es acercarse con cautela y ejecutar la patada en suelo con la mayor intensidad posible. Paciencia.



» [Arcade] A punto de acabar con las tripas en un canasto.



▶ con la nada gratificante cifra de 500 puntos, excepto el último que concede 1.000.

A diferencia de otros brawlers, *Vigilante* era para un solo jugador, ni siquiera podía sumarse otro más por turnos. Esta austeridad se refleja en sus sobrios marcadores: puntuación, high score, barra roja de energía, tiempo restante (99 segundos por nivel) y vidas. La única alteración tenía lugar cuando visitábamos al final boss de turno, su barra vital se activaba bajo la nuestra. El mueble, solo vertical, mostraba una pantalla horizontal estándar, con joystick de ocho direcciones y dos botones, patada y puñetazo. No era necesario contar con más extras.

Apareció en Japón de la mano de Irem, que llegó a un acuerdo con Data East para distribuirlo en EE.UU. Aunque palidece en algunos apartados al compararlo con otros brawlers, su nombre generó expectación en una audiencia fascinada por películas como la saga *Death Wish* o *Vigilante* (1982), un film de venganza protagonizado por Robert Forster, sin relación con el arcade pero compartiendo temática y las calles de Nueva York. Para las versiones domésticas US Gold continuó su idilio con Irem tras la licencia de *Kung-Fu Master*. El equipo irlandés Emerald Software se encargó de elaborar los ports, con resultados dispares para Amiga, Atari ST, Spectrum, CPC y C64. En un peculiar anuncio atestado de personajes, el editor situó el juego en 1994 y repitió el famoso lema de 'This Time It's War' de la película *Aliens* de 1987 junto a la frase: 'When Law Fails... Vigilante Prevails'. Nada que ver con el icónico anuncio de Irem, que sitúa su desarrollo en un contemporáneo 1988 y muestra en primer plano el bello rostro de una acongojada y ojiplática Madonna silenciada por







» [Arcade] De nuevo en las calles, es tu última oportunidad para rescatar a Madonna.

"No era perfecto... pero resultaba rápido"

Damian Scattergood

el puño y el machete de un matón callejero. Para subir el nivel de los ports domésticos, *Vigilante* también cobró vida en TurboGrafx-16/PC Engine y Sega Master System. La primera es una conversión excelente y muy precisa, mientras que el port de Sega es correcto e incluye una serie de cambios en los nombres de los personajes. Madonna pasa a llamarse Maria y el clan enemigo recibe una denominación más adecuada: The Rogues.

A día de hoy, *Vigilante* ofrece una propuesta gráfica atractiva, sus detallados escenarios urbanos evocan lo mejor del retro pixelado. La segunda fase, localizada en el desguace de coches del clan enemigo, muestra un atardecer con vida propia, pleno de matices cromáticos. La ausencia de diversidad no siempre supone un inconveniente. Atravesar cinco áreas de una fracturada Nueva York con un experto en artes marciales que solo dispone de un arma extra y cuatro movimientos de ataque (patada y puñetazo, agachado o saltando) resulta muy reconfortante. Es hora de hacer justicia, todo por el amor de esa mujer llamada Madonna. *



TRUCAJE VIVO



¡SALTA PEQUEÑA MANGOSTA!

■ La patada aérea del protagonista hace un daño considerable y es un recurso muy valioso contra los cinco jefazos del juego. Pero debe ejecutarse con el timing correcto, ya que nuestro héroe quedará expuesto al aterrizar.



UNO A UNO

■ Es mejor no apresurarse en *Vigilante*. Los enemigos aparecen por ambos lados y aunque los macarras de perfil bajo no son problemáticos, súmale un par de canallas armados más y las cosas se pondrán feas.



¿PUÑETAZO O PATADA?

■ El puñetazo del vigilante se olvida fácilmente, la patada es más sencilla de utilizar y además ofrece mayor alcance. Resultará fundamental utilizar todos los recursos ofensivos posibles.



EL MENEÍTO

■ Un combo devastador: mientras un matón sujeta al protagonista, otro se acerca con un machete. ¡Mueve el stick a izquierda y derecha rápidamente para escapar de sus garras!



NUNCHAKU DE MIS AMORES

■ Solo encontrarás un arma en *Vigilante*, pero es de las buenas. Aunque la forma de emplear los nunchakus por parte del héroe no es muy plástica, sí resulta efectiva contra varios rivales.



ARRIBA Y ABAJO

■ Aunque *Vigilante* solo transcurre en un plano horizontal, no quiere decir que el peligro solo aparezca a izquierda y derecha. En el cementerio de coches te atacarán desde arriba.

Del Archivo

Made in U.K.

Topo Soft

Además de ser clave en la Edad de Oro del software español, Erbe Software y su brazo de desarrollo, Topo Soft, destruyeron la piratería al hacer que los juegos fueran asequibles y crear una relación sólida con las editoras extranjeras

Texto de David Crookes

Con un intento de golpe de Estado, una economía que sufría una inflación desenfrenada y campañas terroristas por parte de ETA, se podría decir que la España post-Franco estaba teniendo tantos problemas para recuperarse a principios de los ochenta como un fiestero británico en Benidorm. Sin embargo, desde el punto de vista cultural la situación fue mucho mejor. España puede haber sufrido la indignación de una actuación de cero puntos en Eurovisión, pero el movimiento contracultural apodado "La Movida Madrileña" supuso un boom creativo en música, cine, televisión, literatura y arte. Los ochenta también fueron una buena década para los desarrolladores de videojuegos españoles. Pequeños grupos de programadores comenzaron a realizar sus primeros juegos alrededor de 1983, publicándolos a través de Indescomp, que se había formado un año antes para distribuir títulos desarrollados en el extranjero. A la compañía se le unió Dinamic Software en 1983 y Erbe Software en 1984. Junto con Opera Soft, fueron los actores clave en lo que se conoció como la edad dorada del software español.



» [Amstrad CPC] Ambientado en un castillo e incorporando elementos mágicos, *Spirits* fue el primer juego oficial de Topo Soft.

Andrew Bagney y Paco Pastor fundaron Erbe Software para distribuir en España juegos creados en Reino Unido. Paco era bien conocido como el ex vocalista de un grupo pop llamado *Fórmula V* que había estado activo en los años sesenta y setenta, y su compañía era responsable de hacer que títulos como *Knight Lore*, *Night Shade* y *Jet Set Willy II* llegaran a manos de los jugadores españoles.

De hecho, los acuerdos de publicación con Ocean, Imagine, Gremlin, US Gold y Melbourne House hicieron que Erbe se convirtiera en el principal distribuidor de juegos del país, pero no pasó mucho tiempo antes de que también intentara publicar sus propios títulos originales. Javier Cano y Emilio Martínez Tejedor crearon *MapGame* para Spectrum, Amstrad CPC y MSX.

La pareja había desarrollado su título educativo sobre la geografía de España usando un monitor en blanco y negro, por lo que se sorprendieron cuando lo llevaron a una tienda de ordenadores con la



» [Amstrad CPC] *Rock'n Roller* fue la versión de Topo Soft de la recreativa *Rally X* y apareció en diversos recopilatorios.

esperanza de lograr un acuerdo con el propietario. Conectado a una pantalla a color, el vendedor quedó impresionado y los alentó a ponerse en contacto con Erbe. Cuando lo hicieron, Andrew y Paco los contrataron y, junto a José Manuel Muñoz Pérez, terminaron haciendo *Las Tres Luces de Glaurung* en 1986. Justo después se publicó otro juego de Erbe llamado *Ramón Rodríguez*.

Motivada por el éxito de los juegos (*Las Tres Luces de Glaurung* fue distribuido en Reino Unido por Melbourne House como *Conquestador*), Erbe decidió crear en 1987 una subsidiaria dedicada al desarrollo llamada Topo Soft. "Los directores decidieron que Erbe solo distribuiría juegos y querían que el nuevo desarrollador fuera económicamente autónomo", explica el grafista Julio Martín, que trabajó en *Whopper Chase*, un juego que Burger King había encargado a Erbe.

Paco se decidió por el nombre Topo Soft entre una lluvia de ideas. "Algunas sugerencias fueron interesantes, otras totalmente absurdas", recuerda Martín. Topo Soft era el nombre de una pequeña tienda de informática ubicada en los pasillos de la madrileña estación de Atocha. "Su dueño trabajó en Erbe y como el nombre ya estaba registrado, ahorró dinero y tiempo", continúa Julio.

El primer juego firmado por Topo Soft fue la aventura *Spirits* en 1987. Creado para ZX Spectrum, Amstrad CPC y MSX, era un juego bastante difícil que utilizaba una pantalla dividida, con el mago protagonista deambulando por la parte superior y objetos posicionados en la parte inferior. Al contar con un extenso mapeado y una gran cantidad de pantallas, fue bien recibido en ese momento.

Estos primeros juegos incluyen *Colt 36*, una exclusiva para MSX programada principalmente en BASIC por Luis López Navarro. Fue uno de los primeros juegos que se vendió a 875 pesetas en un momento en que los nuevos lanzamientos siempre costaban 2.000 pesetas.

La venta de juegos por menos de 6 euros fue revolucionaria en España y ayudó a destruir el mercado pirata. Este movimiento ayudó a Erbe a aumentar sus ventas en un 150 por ciento. Pero los precios bajos no fueron solo para los títulos de Topo Soft e incluían juegos creados por compañías como US Gold, Imagine, Hewson, Durell y Gremlin. Puso presión sobre los rivales para igualar el nuevo precio. "Hizo mucho daño a algunas pequeñas empresas", dice Julio.

Para garantizar una buena oferta de juegos, Cano, que estaba a cargo de un número creciente de freelancers, buscaba nuevos programadores y grafistas a través de las principales revistas españolas. "Muchas personas respondieron", dice Martín, a medida que las acciones de la empresa subían rápidamente gracias a éxitos como *Cray-5* y *Survivor*. Entre los que subieron a bordo estaba Javier Arévalo, que programó y diseñó *Stardust* con su hermano. "Topo Soft ofreció orientación y una red de personas para ayudar en el juego,


» [Amiga] En la sección central de *Viaje al Centro de la Tierra* se podían controlar a tres personajes, alternando entre ellos.

TIMELINE

1984 ■ Se funda Erbe Software.

1985 ■ **Erbe publica juegos de 8 bits hechos en el extranjero.**

■ Erbe publica su propio juego, *MapGame*.

1986 ■ **Javier Cano y Emilio Martínez Tejedor crean más títulos propios.**

1987 ■ Erbe Software crea su brazo de desarrollo como Topo Soft.

■ ***Spirits*** **se convierte en el primer juego de Topo Soft.**

■ Erbe rebaja los precios a 875 pesetas.

1988 ■ **Topo Soft tiene un año prolífico con destacados como *Mad Mix Game*.**

■ **El ex-director de** *MicroHobby*, Gabriel Nieto, encabeza el equipo de desarrollo.

1989 ■ **Tras abandonar, Javier Cano crea la desarrolladora Animagic.**

■ Topo Soft continúa produciendo juegos de 8 bits como *Metropolis* y *Viaje Al Centro De La Tierra*.

1990 ■ **Topo Soft trabaja en la licencia de *Gremlins 2*.**

■ La mayoría del personal interno es despedido de Topo Soft.

1991 ■ ***Black Crown*** se lanza para PC-DOS.

■ *Desperado 2* es el mayor éxito del año para Topo Soft.

1992 ■ ***Luigi & Spaghetti*** copia al hermano de Mario en un juego de plataformas genial.

1993 ■ Erbe Software sufre un gran incendio que destruye los cartuchos de Nintendo.

■ **Nintendo rompe su acuerdo de distribución con Erbe Software.**

1994 ■ *Super Scrylis* se convierte en el último juego de Topo Soft.

1995 ■ **Erbe Software distribuye cada vez menos juegos.**

1999 ■ Erbe Software desaparece.

EL ADN DE TOPO SOFT

PACO PASTOR

■ De 1967 a 1975, Paco Pastor fue más conocido en España por ser el cantante del grupo de música pop *Fórmula V*, y se hizo más famoso cuando hizo una carrera en solitario. Como cofundador de Erbe Software, y luego de Topo Soft, jugó un papel integral en su éxito inicial y fue idea suya reducir el coste minorista de los juegos.

ESTRELLAS DEL DEPORTE

■ Topo Soft desarrolló una serie de juegos basados en el deporte y, en el caso del delantero del Real Madrid, Emilio Butragueño, gastaron mucho dinero. Se baraja que le pagaron 10 millones de pesetas (60.000€), una cantidad enorme en ese momento. Topo Soft también creó juegos basados en el jugador de baloncesto Dražen Petrović y el ciclista Pedro Delgado.

ALFONZO AZPIRI

■ Conocido por la creación de la aventurera espacial Lorna, el dibujante de cómics español Alfonzo Azpiri no solo permitió que Topo Soft creara un juego basado en su personaje, sino que también dibujó un gran número de portadas para sus juegos entre finales de los 80 y principios de los 90.

MERCADO BRITÁNICO

■ Erbe Software y Topo Soft estaban estrechamente alineados con el lucrativo y prolífico mercado británico de videojuegos. Erbe publicaría juegos hechos en el Reino Unido, mientras que Topo Soft permitiría que sus juegos fueran distribuidos por editores del Reino Unido como US Gold, donde ZX Spectrum y Amstrad CPC también eran fuertes.

ORDENADORES DE 8 BITS

■ Uno de los problemas que Topo Soft enfrentó en sus últimos años fue la incapacidad de aceptar e invertir adecuadamente en el desarrollo de videojuegos de 16 bits. Aunque creó juegos para Atari ST, Amiga y PC, fue principalmente una casa de software de 8 bits, centrándose en los ordenadores que triunfaban en España: ZX Spectrum, Amstrad CPC y MSX.

como arte y música, y recursos de hardware como disquetes u ordenadores para desarrollar", dice Arévalo. "La orientación era principalmente de Javier Cano, que actuaba como productor; nos empujaba en la dirección correcta y nos permitía desarrollar a nuestro propio ritmo. La mayoría de nosotros no éramos empleados y, en cambio, cobramos royalties de las ventas de los juegos".

Otro gran éxito fue *Desperado*, basado en el arcade de Capcom *Gun.Smoke* y publicado ese nombre fuera de España. Programado por Tejedor con gráficos de Julio y una pantalla de carga de Cano, el shooter vertical surgió como un clon no autorizado, aunque más tarde US Gold obtuvo la licencia antes de su lanzamiento en Reino Unido.

"Fue un proyecto especial y lo hice como si fuera una película de Hollywood", dice Martín. "Diseñé un final animado con un jinete puesto frente a la luna en el fondo y añadí algunos créditos finales que incluían bromas sobre cine e incluso los logotipos para Dolby y la MPAA". La portada fue obra de Alfonzo Azpiri, un dibujante de cómics cuyo trabajo a menudo tenía una inclinación erótica. Azpiri trabajó en la mayoría de las portadas de Topo Soft y uno de sus personajes recurrentes, Lorna, una aventurera espacial inspirada en Barbarella, protagonizó un juego en 1990.

Antes de eso, sin embargo, Topo Soft había comenzado a cambiar su estructura. Hasta 1988, Tejedor había sido el programador jefe, José Manuel Muñoz el "hombre de las ideas" y había muchos freelancers, entre ellos Martín, los hermanos Arévalo Baeza, el músico César Astudillo y Rafael Gómez Rodríguez. Topo Soft, sin embargo, decidió tratar a la gente como personal de la casa.

"Era más para un tipo de desarrollo empresarial que el estilo artístico casero de sus inicios", dice Arévalo. "No continuamos trabajando con ellos porque mi hermano y yo queríamos estudiar en la universidad, y un trabajo tan exigente como ese no habría sido compatible".

Javier Cano terminó saliendo y formando una nueva compañía, Animagic, pero Topo Soft continuó creciendo. "Desde este punto, los juegos fueron desarrollados principalmente por un equipo de 27 programadores, ocho grafistas y hasta cuatro músicos, todos coordinados por Gabriel Nieto", dice Julio.

Ale Hop fue una exclusiva para MSX de Luis López Navarro, con un personaje amarillo a través de una serie de obstáculos mientras evitaba demasiados golpes y lidiaba con una sola vida. *Black Beard* fue una oferta divertida al estilo de *Gauntlet*, que llegó a los sellos Kixx de US Gold como su primer lanzamiento original gracias a un acuerdo en el que los juegos españoles encabezaron el camino del Reino Unido.

El arcade de acción *Chicago's 30* salió en Atari ST y en ordenadores de 8 bits, explorando la prohibición y la cultura de los gangsters, mientras que *Emilio Butragueño Fútbol* (que se publicó en el Reino Unido por cortesía de Ocean) giró en torno al delantero del Real Madrid y vendió más de 100.000 copias antes de generar una secuela.

Otro éxito destacado fue *Mad Mix Game*, un clon de *Pac-Man* tan similar al original que el primero de los 15 niveles se eliminó para el lanzamiento en el Reino Unido. Esto se debió a que el juego cambió su nombre a *The Pepsi Challenge* en Gran Bretaña gracias a un acuerdo promocional con el fabricante de refrescos. Ser demandado por Namco hubiera sido muy embarazoso.



» [ZX Spectrum] *Desperado* (o *Gun.Smoke*, como se tituló en el Reino Unido tras conseguir la licencia oficial), fusilaba sin miramientos la mecánica de la popular recreativa de Capcom.



» [C64] La versión española de *Mad Mix Game* se retocó cuando llegó a Reino Unido debido a sus similitudes con *Pac-Man*.






» [MSX] *Ale Hop* era una rareza protagonizada por una esfera que tenía unos segundos para llegar al final de cada complejo.

Desde *Coliseum* y *Titanic* hasta *Drazen Petrovic Basket* y *Score 3020*, los juegos continuaron en 1989, pero la calidad no siempre estaba asegurada. Ese último juego, por ejemplo, fue un pinball mediocre cuyo manejo de la pelota era arduo. "Los juegos se hacían tan rápido que, en mi opinión, era como una fábrica de churros", dice Martín, a modo de explicación.

Pero eso no quiere decir que Topo Soft no pudiera alcanzar grandes alturas a pesar de haber producido muchos títulos. La aventura *Viaje al Centro de la Tierra* fue ampliamente aclamada, alentando a los jugadores a controlar a tres protagonistas, el profesor Lidenbrock, su hija Graüben y su sobrino Axel, hacia el centro de la Tierra en tres secciones en las versiones de 8 bits y cinco en 16 bits. El hecho de que el juego se lanzara en 16 bits no solo era un reflejo de un mercado cambiante, sino también parte de la eventual caída de la compañía.

El coste de hacer juegos para 16 bits era más alto. En España, los ordenadores de 8 bits aún reinaban. Topo Soft tenía un dilema: ¿debería seguir el creciente mercado de 16 bits en el extranjero y ampliar la cantidad de personal para hacerlo o debería seguir desarrollando para 8 bits a pesar de que cada vez había menos oportunidades de exportación? Intentó ambos.

En 1990 obtuvo los derechos para realizar *Gremlins 2: La Nueva Generación* para Spectrum, Amstrad CPC y MSX. *Lorna*, por otro lado, apareció también en Amiga, Atari ST y DOS. De las seis versiones de este beat-em'-up, la de Amiga fue la más destacada ya que las versiones de 8 bits eran difíciles de jugar.



» [Amstrad CPC] Inspirado en la recreativa de Capcom *Trojan*, en *Metropolis* íbamos con espada y escudo en una ciudad futurista.

Desafortunadamente, a medida que el mercado de 8 bits disminuía y las consolas ganaron terreno, resultó difícil mantenerse al día. Erbe parecía más contento con la distribución de juegos que no eran de Topo Soft para ordenadores de 16 bits, por lo que si bien 1990 también fue bendecido con *Ice Breaker*, *Mad Mix 2* y el olvidable *RAM*, 1991 fue mucho menos prolífico.

De hecho, ese año apareció *Black Crown* para PC, así como *Desperado 2*, *Tour 91* y *Zona 0* para PC y 8 bits. Pero los títulos de Amiga y Atari ST no se veían por ningún lado. Por lo tanto, Topo Soft cojeaba hasta 1992 con un par de juegos de PC: *Luigi & Spaghetti* y *Olimpiadas 92* (las de Barcelona), con Paco Pastor desaparecido y poca dirección hacia el futuro.

Aunque Erbe se había convertido en la editora más importante de España gracias a los acuerdos de distribución con LucasArts, Infogrames, Acclaim o Nintendo, un gran incendio en el almacén de Erbe en Móstoles en 1993 les asestó un duro golpe. Destruyó 50.000 cartuchos de Nintendo y les llevó a perder el acuerdo de distribución del gigante japonés.

Si bien Topo Soft terminó haciendo *Luigi en Circusland* y *Super Scrylis* en 1994 como una prospección final, Erbe solo pudo mantenerse de pie y mirar sin poder hacer nada cuando las principales compañías internacionales comenzaron a establecer filiales españolas, lo que provocó la caída de otros acuerdos de distribución. Con otros editores y desarrolladores españoles en la misma situación, la edad dorada de los juegos en España llegó a un triste cierre, aunque merece la pena volver a visitar su producción. ★

¿DÓNDE ESTÁN HOY?

Julio Martín

■ Julio Martín recibió el apodo de "dedos rápidos" por la velocidad a la que movía sus dedos al crear gráficos para ZX Spectrum. Cuando se fue, creó pantallas para cajeros automáticos junto con presentaciones multimedia, trabajando para Philips Informática, Telefónica y muchos más. Manteniendo la pasión por el diseño gráfico, continúa ilustrando hoy y es probable que lo encuentren con un pincel, un lápiz de color o un aerógrafo en la mano mientras está sentado frente a un ordenador.

Javier Arévalo

■ Tras crear *Stardust* con 16 años, Javier abandonó Topo Soft y se unió a Animagic. Luego fundó una compañía de demos llamada Iguana, antes de convertirse en programador líder de High Voltage Software en 1997 y unirse a Pyro Studios como gerente técnico un año después. Con la excepción de un período de 3 años en Radical Ent., permaneció en Pyro hasta 2017. Hasta hace poco fue director académico de videojuegos en U-tad.

LA MADRIGUERA DEL VIDEOJUEGO



Tras mostraros el punto de vista que los británicos tienen de la desarrolladora Topo Soft, en *Retro Gamer España* decidimos realizar el mismo ejercicio, pero, en esta ocasión, bajo un prisma más cercano al que nos otorgan nuestros recuerdos de los años ochenta. Porque si en Reino Unido tenían a Software Projects, a Ocean Software, a Ultimate: Play the Game o a Durell, nosotros encumbramos los productos que, con ganas y esfuerzo, se parieron en nuestro país.

Por Jesús Relinque "Pedja"

Paco Pastor, fundador de la distribuidora Erbe Software junto con Andrew Bagney, tomó una decisión crucial a principios de los años ochenta: pasó de ponerle color y sonido a nuestros días de verano a buscar gente autodidacta que abrazara con pasión la nueva ola de entretenimiento y tecnología que entraba poco a poco en nuestras casas a principios de los años ochenta: el ordenador personal. "Yo me enrollé con los videojuegos", comenta Pastor en una entrevista concedida a *El Mundo del Spectrum*. "Estaba de vacaciones de verano con un amigo, y entonces llegaron unos sobrinos suyos que aparecieron con un Commodore VIC-20, tenían una pantalla conectada al ordenador y vi que ponían en pantalla rayitas, coloritos, circulitos, y cosas como POKE 2732 en aquel lenguaje que llamaban BASIC. Me picaron la curiosidad. Después de eso, nada más volver a Madrid, me compré un Spectrum y empecé a aprender a pro-

■ [MSX] En *Ale-Hop* controlábamos a un peloto amarillo que se embarcaba en una carrera contra el crono.

■ [ZX] *Coliseum* rescataba la esencia y el espíritu de las carreras de cuádrigas de *Ben-Hur* con mucho tino.



» [ZX] *Spirits* era una maravillosa idea plasmada por Alejandro André que aplicaba con acierto la Split Screen.



» [ZX] Desperado replicaba la acción de *Gun.Smoke*, el título arcade de Capcom, aunque le faltaba agilidad para ello.



» [ZX] *Metropolis* también se inspiraba en otra popular recreativa de Capcom, en este caso, *Trojan*.



» [ZX] La famosa animación en la que el logo de Topo Soft se formaba como un rompecabezas se nos quedó grabada.

gramar BASIC, mis rayitas y mis dibujitos de colores". Pero, a diferencia de muchos desarrolladores que, en el mismo punto en el que se encontraba Pastor, con el gusanillo de la creación de videojuegos llamando a sus puertas, dibujó en su mente una visión comercial; así, escudriñó cómo estaba la cosa en Inglaterra, la cuna del videojuego europeo, y vio que las presentaciones de aquellos títulos eran impresionantes, con cajas y carátulas preciosas que se vendían en los grandes establecimientos y cadenas, y encima, a mitad del precio que se estilaba en nuestro país. Pastor entonces pensó en montar una tienda por correo, importando juegos británicos y dándole un fondo y una forma diferencial. Así, aplicando las enseñanzas de la discografía CBS, a la que Pastor estaba vinculado, fue como Erbe, la distribuidora matriz de Topo Soft, dio sus primeros pasos. Eran los inicios.

Una vez que la distribución montada por Pastor se hizo fuerte, el siguiente paso fue intentar diferenciar al producto original de una de las lacras de la época: la piratería. "No había ni legislación por aquel entonces. Me acuerdo de haber ido a un Carrefour, bueno, a un Pryca de aquel entonces. Éramos pocos todavía: Peter Bagney y su mujer, María Jesús López, los que llevábamos todo. Aún no estaba Andrew, el hermano de Peter. Bueno, pues cuando entro allí, lo primero que veo es la sección de videojuegos y todo era pirata. Fui a ver al encargado y a protestar, a decir que todo aquello era fotocopiado, en blanco y negro, que era una mierda. ¡Los comerciantes no sabían lo que estaban vendiendo!" afirmaba el fundador de Erbe, que estableció la famosa bajada de precios de videojuegos a la mítica cifra de 875 pesetas para combatir esta fiebre de copias ilegales, aparte de poner de moda los packs recopilatorios, siendo el pack *El Lingote* la joya de la corona, llegando a demandar la facturación de un sinfín de cintas de casete durante las navidades del año 1987.

El siguiente frente que Pastor acometió se centraba en lograr que los juegos se hicieran en casa. De ello puede dar fe el gran Rafael Gómez, "Rafayo", creador de joyas atemporales como las dos entregas de *Mad Mix Game*. "La primera vez que Pastor me habló de Topo fue cuando vino a Córdoba, en el año 1986", comenta Rafael. "Se habían puesto en contacto conmigo porque les había enviado un juego que me iban a publicar, *Fobia*, que me pagaron y finalmente no llegaron a poner a la venta", relata el cordobés. Pastor fue a casa de Gómez, y allí le planteó la idea que tenía acerca de Topo. Los padres de Gómez, que como otros tantos progenitores de la época, no se tomaban excesivamente en serio aquel extraño nuevo mundo de los ordenadores, lo vieron prácticamente como un ▶



¡PROGRAMADORES!

ERBE

OS PROGRAMA UN ATRACTIVO FUTURO

1	Ponte en contacto con nosotros
2	Desarrolla tus ideas con nuestro equipo de expertos
3	Ve como tu proyecto sale al mercado con una buena presentación y una gran promoción.
4	Ve como sube en las listas
5	Ponte cómodo
6	¡Elige tu Porsche!
7	Reserva tus vacaciones en Hawai
8	Busca un asesor para hacer tus declaraciones de Hacienda

Ahora en serio... cuando se trata de desarrollar y promocionar Software para Spectrum, Commodore, Amstrad o MSX no hay nadie mejor ni con mayor experiencia que ERBE. Tanto si tienes algún juego acabado, ideas en desarrollo o simplemente gran habilidad para programar o crear gráficos, ponte en contacto hoy mismo con ERBE.
Podría ser tu primer paso hacia un futuro muy atractivo.

ERBE SANTA ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID TEL. (91) 447 34 10

MICROHOBBY 29

» ¿Quién podía resistirse a una oferta de trabajo en la que podíamos ir en Porsche a Hawaii? Así se las gastaban en Erbe.









■ Jugar hoy día a *Mad Mix Game* en un MSX sigue siendo tan divertido como hace treinta años. Además, tampoco tardaba tanto en cargar.

» [ZX] Los bucaneros de *Black Beard* eran primos lejanos de los que aparecían en *Piratas del Caribe*.

» [ZX] *La Espada Sagrada* era un buen plataformas, aunque algunos lo recuerdan por su desnudo protagonista.

» [CPC] Adentrarse en las profundidades en pos del colgante de Kate Winslet... James Cameron encontró aquí un filón.

rapto, una jugada en la que el cantante de *Fórmula V* se llevaba a Madrid a su hijo, reclutándolo para su flamante equipo de desarrolladores, prometiéndole un futuro esperanzador. "Me encantó la idea que me contó Paco. Yo lo viví, aunque cuando llegué a Madrid, con una mano delante y otra detrás con 25.000 ptas, llegué con lo puesto para sobrevivir unos pocos días. Hay que valorar que Erbe apostase por el desarrollo de chavales que empezaban aquello como un hobby, gente que no estaba interconectada, cada una en un sitio, yo en Córdoba, otros en Alcorcón, en Las Rozas, en Lugo. Después, la gente que entraba lo vivía como si fuera suya la compañía. Veía que su hobby preferido podía darles dinero, servirle para vivir".

Muchos intentaron engrosar la plantilla desarrolladora de Topo, pero pocos superaron todas las pruebas. Había un problema de base que solía afectar a gran parte de los programadores novatos de la época: para hacer un videojuego no basta con saber hacer gráficos, implementar rutinas de movimiento o diseñar niveles; se hace imprescindible tener un toque especial que solo poseen aquellos que aprenden cómo funciona el corazón de un videojuego, cómo hacerlo jugable y divertido para el usuario.

En Topo se quedaron pocos tras la criba, pero todos rebosantes de talento y energía, y en los primeros compases fueron orquestados por un auténtico líder en tecnología y en carisma: el añorado Javier Cano, el hombre que junto con Emilio Martínez había programado aquel *MapGame* que salió en 1986 bajo el sello de Erbe. Decía Javier, según testimonio recogido por Jaume Esteve en su *Ocho Quilates*, que cuando la empresa empezaba a coger vuelo, a él se le dio la elevada responsabilidad de coordinar los proyectos, tanto los que se cocían en la madriguera de Topo, como los que aportaban los freelancers desde fuera de la oficina. Cano decía que, cuando se mudaron de oficinas por primera vez, escogieron "un sótano dedicado a almacén y montaje con rampa directa a la calle, idóneo para que los 'locos' programadores, así les llamaba Pastor, estuviesen más aislados de la zona administrativa".



TOPO SOFT: DIRECTAMENTE A LA CUMBRE

El nombre de Topo aún es prácticamente desconocido, pues hace muy poco tiempo que sus primeras creaciones han aparecido en el mercado.
Sin embargo, gracias a la calidad de sus programas, al gran potencial con el que cuentan y a la ilusión con la que se han embarcado en el mundo del software, estamos seguros que muy pronto pasarán a formar parte de la élite del software español.

NUESTRO CUESTIONARIO

1. Nombre.
2. Edad.
3. Actividad en Topo.
4. Estudios o conocimientos.
5. Programa(s) que te gustaría haber hecho.
6. Programa(s) que nunca hubieras hecho.
7. ¿Por qué empezaste a programar juegos?
8. Tu primer programa.
9. Ordenador doméstico favorito.
10. Compañía extranjera por la que te gustaría fichar.
11. ¿Qué características prefieres que predominen en tus juegos?
12. ¿Qué opinas del software español?
13. Una sugerencia, un consejo, una protesta...

» Tremendo equipazo el que podíamos ver en este interesante artículo publicado en la añorada revista *Microhobby*. Corría el año 1987.

» El fichaje de Butragueño por parte de Topo Soft fue de lo más sonado. Las numerosas ventas lo amortizaron con creces.



CRÓNICA

BUTRAGUEÑO y TOPO SOFT: Acuerdo entre campeones

Si os decimos que Topo Soft acaba de firmar un acuerdo para realizar un juego con un joven madrileño, rubio, tímido y tremendamente simpático, muchos de vosotros estaréis ya pensando en uno de vuestros principales ídolos, pero si os decimos además que este conocido personaje juega al fútbol como los mismísimos ángeles no os cabrá duda de quién estamos hablando... sí, de Emilio Butragueño, el «Buitre».



Un momento de la firma.

Topo tuvo la suerte y el buen tino de apostar por proyectos externos de calidad, siendo quizá *Spirits* el mejor de todos ellos, precisamente el primer título que, en el año 1987, llevó el sello Topo Soft en su portada. Programado por Alejandro André, un talentoso programador (quien había desentrañado el código fuente del *Abu Simbel Profanation* de Dinamic para saber qué mensaje se ocultaba al llegar al final y ganarse 50.000 pesetas de un concurso de *Microhobby*), con una idea maravillosa plasmada en Spectrum: un mago, dos castillos espejados, objetos mágicos, personajes que se mueven por propia voluntad y la pantalla partida en dos para seguir la acción en la parte superior y escudriñar el mapeado en la inferior.

Otros nombres que produjeron grandes títulos durante 1987, además de Javier Arévalo, Luis López y Julio Martín, mencionados en el anterior reportaje, fueron Juan Carlos García (*Desperado*, con magnífica portada del maestro Alfonso Azpiri), Salvador Casamiquela (*Cray 5*), Carlos Arias (versión MSX de *Spirits*) o José Manuel Muñoz, al que sus compañeros de trabajo apodaron 'Rambo'. Muñoz fue un caso especial: llegó a las oficinas de Topo en el momento idóneo.

Los cantos de sirena en forma de publicidad irrechazable resonaban en las páginas de revistas como *Microhobby*; en concreto, en el número 93, editado en septiembre de 1986, podía verse un anuncio de Erbe que marcaba la ruta a los programadores para que se pusieran en contacto con la empresa, desde enrolarse con ellos hasta elegir un Porsche o contratar a un buen asesor para las declaraciones de Hacienda. Sin embargo, lo de Muñoz fue distinto, según nos contó él mismo: "Llegué con una idea para hacer una protección para los juegos que entonces se publicaban en cinta, aunque también abrigaba la esperanza de poder hacer juegos para Erbe. En realidad no tenía nada concreto que me permitiera suponer que allí buscaban gente para hacer eso. Únicamente pen-



» [CPC] Si este tiro del Buitre besa las mallas, se mostrará sobreimpresionado un mensaje: "Gol de Butragueño!!!"







» [ZX] Lorna, uno de los personajes creados por Azpiri, protagonizó un arcade que lucía mejor en 16 bits.

» [ZX] Drazen Petrovic fue otro intento por parte de Topo de de repetir la fórmula del éxito que ya probó con Butragueño.

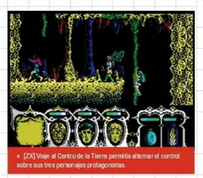
saba que era posible que ellos tomaran esa decisión y quería que me tuvieran en la base de datos. Y tuve la suerte de presentarme en el momento justo". Al final, 'Rambo' acabó formando parte de la plantilla fija de desarrolladores.

Una plantilla que se ampliaría definitivamente a partir de 1988, la considerada segunda etapa de Topo, donde la maquinaria se profesionaliza y perfecciona, donde César Astudillo 'Gominolas' pone la música y Alfonso Azpiri transforma sueños en portadas, y donde la cosa empieza a funcionar a toda máquina, gran mérito del esfuerzo de Paco Pastor y Javier Cano; ocurre también en este año que el propio Cano, alma máter de Topo hasta la fecha, abandona la compañía para fundar Animagic, entrando en escena Gabriel Nieto para gestionar la empresa. A partir de este año, el volumen de lanzamientos se acelera hasta límites quizá por encima de lo que podían controlar; ello acabó haciendo que, a pesar de seguir lanzando obras tan notables como *Temptations* (de LuigiLópez, tal vez el mejor juego para ordenadores MSX programado en España), *Wells and Fargo* (de Emilio Martínez y con gráficos de Ricardo Cancho) o *Mad Mix Game*, el brillante comecocos de Rafa Gómez que a punto estuvo de dar el pelotazo de colarse en los packs de venta de Game Boy en nuestro país, hay que hacer notar que otros tantos juegos quedaron tocados por la falta de tiempo para rematarlos en condiciones o, simplemente, testarlos de cara a balancear su jugabilidad antes de sacarlos a la venta; *Chicago's 30* o *Score 3020* serían dos buenos ejemplos de este segundo grupo; mención especial para este último, programado por Eugenio Barahona (que había hecho también *Coliseum*, un notable arcade de cuadrigas). *Score 3020* era un pseudo-pinball futurista en el que la bola era ingobernable y el control era totalmente atroz. Cancho, grafista al que antes hemos mencionado, participó en varios títulos de Topo lanzados en el 88, como *Coliseum*, *Titanic* o el propio *Score 3020*; cuando habla de este juego, Cancho no tiene dudas en calificarlo de "una auténtica mancha en la carrera de los que lo hicimos. Lo difícil fue que los compradores no devolvieran las cintas. Era injugable porque ni siquiera era funcionalmente un juego. Salió solo porque estaba planificado que saldría". Esta última frase parece dejar bien a las claras que, tal vez, dichas planificaciones no fueron excesivamente acertadas.

De 1989 a 1991, Topo fluctuó entre títulos deportivos como los *Butragueño* o *Perico Delgado*, grandes producciones como *Viaje al centro de la Tierra* (un ambicioso título basado en las aventuras escritas por Julio Verne que conjugaba varios estilos de juego) y títulos que se quedaron muy lejos de cumplir las expectativas que habían generado, como el caso de *R.A.M.*, un arcade protagonizado por un soldado que se movía con lentitud exasperante. En ambos juegos, el grafista fue Alfonso Borro, conocido como Borrocop, con el que también tuvimos el placer de conversar acerca de su experiencia en Topo: "Al mismo tiempo que estabas desarrollando una actividad artística y creadora", recuerda Borro, "estabas aprendiendo de todos los compañeros que te rodeaban, todos éramos maestros y alumnos en la misma medida. Éramos muy jóvenes, emprendedores en un camino desconocido; conseguimos ser, más que compañeros de trabajo, un grupo de grandes amigos muy unidos que continúa a día de hoy. Las únicas decepciones fueron que algunos de los trabajos que hicimos no llegaran a ver la luz. A pesar de ello hemos conseguido llevar algunos a feliz puerto a día de hoy, recuperando el sello de Topo para que pueda per-



» [CPC] Tour 91 tomaba el esquema de Perico Delgado, revistiéndolos con un mejor envoltorio técnico.



» [ZX] Viaje al Centro de la Tierra permitía alternar el control sobre sus tres personajes protagonistas.

durar en el tiempo". En efecto, Borro dedica hoy muchas horas de su tiempo para que, bajo el sello Topo Siglo XXI, podamos disfrutar de joyas como la versión extendida de *Viaje al Centro de la Tierra*.

Aunque la compañía siguió publicando juegos de 16 bits hasta 1994, con una repercusión mucho menor, sería *Zona 0* el que, en 1992, clausurara la producción de 8 bits. Rafa Gómez, autor del título, nos definió las sensaciones que le produjo aquel momento: "A *Zona 0* le tengo un cariño muy especial porque fue mi último juego creado específicamente para 8 bits. El mercado había comenzado a evolucionar hacia los ordenadores de 16 bits y las consolas comenzaban a irrumpir con fuerza. El mundo del videojuego estaba cambiando y con ello todas nuestras vidas". Pero a pesar de estos vientos del cambio, esas vidas que mencionaba Gómez siempre estarían marcadas por la imborrable huella que nos dejó Topo. *

Fuentes consultadas: podcasts de *El Mundo del Spectrum* (elmundodelspectrum.com), *Génesis* (J. Relinque, J.M. Fernández, Héroes de Papel), *Ocho Quilates* (Jaume Esteve, STAR-T Magazine Books)

La prensa especializada y Topo Soft

■ La cobertura que *Microhobby* y *Micromanía* realizaban de los títulos de Topo Soft solía ser bastante generosa. Naturalmente, las portadas de Azpiri ayudaban a realzar el atractivo comercial de las revistas.

Topo, al igual que otras grandes desarrolladoras españolas de la Edad de Oro, solía acaparar la atención de las revistas del sector; aquellos que solíamos frecuentar el kiosko recordamos grandes portadas como la de *Mad Mix Game* en el número 2 de *Micromanía* de Segunda Época, o la *Microhobby* con *Desperado* en primera plana. En general, la recepción de la prensa especializada era mucho más cálida aquí que en Reino Unido, a veces de forma justificada, y otras de manera, cuanto menos, sorprendente. De nuevo *Score 3020* sería un ejemplo claro, del que decían en *Microhobby* que "técnicamente no se le podía achacar ningún defecto".
Si nos vamos a la época moderna, Topo Soft comenzó a hacer ruido de nuevo en un medio web tan popular como *Meristation*, concretamente en el año 2005 en el que Pedja y Spidey dedicaron un monográfico a la historia de la compañía. Posteriormente, en el año 2012, Jaume Esteve realizó un informe exhaustivo de Topo y otras compañías de la Edad de Oro en las dos entregas de *Ocho Quilates*. Posteriormente, otros libros como *Génesis* (Héroes de Papel, 2015), *El Mundo del Spectrum* (Dolmen, 2016) o *Amstrad Eterno* (Dolmen, 2018) han desvelado más detalles de títulos, programadores, grafistas y músicos de Topo.

LA GUÍA DEFINITIVA DE:

GALAXY FORCE

Aunque no sea una de las recreativas más conocidas de Sega, *Galaxy Force* sigue siendo una de las más impresionantes, incluso 30 años después de su lanzamiento. Es hora de revisitar esta proeza creada sobre la placa Y-Board.

Texto de Martyn Carroll

Al escribir sobre videojuegos retro es fácil perderse en detalles técnicos. Esto queda bastante patente al bucear en la serie "Super Scaler" de Sega. Desde *Hang-On* a *Space Harrier*, de *Out Run* a *After Burner*, cada nueva recreativa corría sobre una versión mejorada de la impresionante tecnología creada por Sega. Una escalada técnica que culminó con la aparición de la placa Y-Board en 1988.

Sin embargo, al jugar por primera vez con *Galaxy Force*, la primera recreativa en utilizar la Y-Board, los detalles técnicos no importaban. No sabías que las capacidades de escalado de sprites habían mejorado y que se habían introducido por primera vez efectos de rotación en tiempo real. No te importaba cuántos planos gráficos o colores se mostraban en pantalla, o si aquella bestia corría sobre una, dos o tres CPU. Nada de eso importaba: al jugar con ella quedaba claro que se trataba de la recreativa más alucinante y técnicamente impresionante que Sega, o incluso sus competidores, habían lanzado hasta la fecha.

El auténtico delirio llegaba al visitar el planeta Ashutar, el segundo de sus seis niveles. En este mundo volcánico surcábamos mares de lava mientras esquivábamos llamaradas y erupciones. Aquel mismo año, la fase inicial de *Gradius 2* (también conocido como *Vulcan Venture*) también nos transportaba a un escenario de temática similar en 2D, pero el efecto inmersivo 3D de *Galaxy Force* le hizo elevarse sobre sus rivales.

Aunque *Galaxy Force* elevó el espectáculo gráfico al 11, su mecánica no se alejaba demasiado de lo visto en anteriores creaciones de la serie "Super Scaler". La táctica de destruir enemigos cercanos con la ametralladora y apuntar a las naves más distantes con



» [Arcade] Al comienzo de cada fase se mostraba una secuencia de lanzamiento diferente. Un detalle bastante simpático.

MUNDOS DE GALAXY FORCE

Los extraños planetas que visitarás a lo largo de tu misión.

▼ ESCENA A: MEGALEON

■ Con ecos de *Star Wars*, el nivel arranca en plena batalla galáctica, entre combates a cara de perro con naves enemigas mientras esquivas colosales cruceros. Todo ello amenizado por Beyond the Galaxy, el temazo compuesto por Hiroshi "Hiro" Kawaguchi.





▲ ESCENA B: ASHUTAR

■ La fase más espectacular de la recreativa nos traslada a un inestable planeta volcánico que no deja de escupir lava hacia nuestra nave. Ojo con las llamaradas y reduce la velocidad al entrar en los dos sistemas de cuevas que te esperan antes de atacar el núcleo.

▼ ESCENA C: MALKLAND

■ Este exuberante mundo alberga criaturas delirantes y mucha vegetación (incluyendo una especie de cactus que crece a velocidad de vértigo). Deléitate con sus espectaculares cascadas y cuidado al penetrar en las dos fortalezas: un giro incorrecto y serás historia.





▲ ESCENA D: SARA

■ A medida que atraviesas este mundo desértico deberás evitar el ataque de los mechas, además de sortear los tornados y los montículos de roca. Una vez más, al final del nivel te espera un tour por el interior de una cueva y la destrucción del núcleo enemigo.

▼ ESCENA E: ORTHEA

■ Bajo sus densas nubes se ocultan multitud de naves enemigas, transportes articulados y un enorme destructor. El sistema de cuevas añade una complicación extra: además de girar a derecha o izquierda tendrás que ascender y descender en ocasiones.





▲ ESCENA FINAL: HYPERSPACE

■ Si logras completar las cinco fases podrás acceder al último nivel, que arranca dentro de un serpenteante túnel que representa el hiperespacio. Detrás te espera el enjambre de túneles de la fortaleza final. Vuela su núcleo y habrás acabado el juego.

LAS CONVERSIONES

¿Logró alguna de las adaptaciones domésticas recrear fielmente la recreativa original?



COMMODORE 64

■ El port de *Power Drift* demostró que los juegos de Y-Board podían funcionar en C64, pero por desgracia *Galaxy Force* no jugaba en la misma liga. Tiene mucho colorido y suena fantásticamente bien, pero va demasiado rápido y el efecto 3D no llega a funcionar bien. Y la multicarga de cinta era un suplicio.



ZX SPECTRUM

■ Esta versión tenía un buen pedigrí detrás. Keith Burkhill ya había adaptado *Space Harrier* y *After Burner* al viejo "gomas", pero *Galaxy Force* era un objetivo demasiado ambicioso. Se controla bastante bien, pero los gráficos son tan caóticos que jugar se acaba convirtiendo en una tarea bastante ardua.





AMSTRAD CPC

■ Keith Burkhill también se hizo cargo de la adaptación para Amstrad CPC y le quedó bastante mejor que en Spectrum. Ofrecía mayor colorido y definición, además de un efecto 3D sorprendentemente rápido y convincente. La única pega era la ausencia de música durante el juego.



ATARI ST

■ Todo se redujo para hacer viable el juego en el ordenador de 16 bits, y aunque se asemejaba bastante a la recreativa, buena parte de la diversión y la emoción del original se perdió por el camino. Tampoco ayudó demasiado que tuviera un ritmo tan lento, sobre todo en las secciones de túneles.

AMIGA

■ Como la mayoría de los ports de recreativas de Sega, está basada en la versión ST, ofreciendo pocas mejoras para el ordenador de Commodore. La música de Uncle Art es más dinámica, pero el juego despliega un framerate ligeramente más pobre. Al menos es mejor que el *After Burner* de Amiga.





MASTER SYSTEM

■ Una conversión bastante "libre", aunque eso no siempre implicaba algo negativo. No hay control de velocidad ni medidor de energía y faltaba el planeta de las nubes, pero se juega realmente bien y técnicamente era impresionante. La fase final incluso agregó una nave enemiga a modo de jefazo.



MEGA DRIVE

■ Se lanzó en 1991, tres años después de la aparición de la recreativa, pero aun así parecía un port realizado con prisas. Los gráficos eran buenos, pero la animación de los sprites y el efecto 3D eran muy pobres, en especial en los segmentos de los túneles. Mega Drive era capaz de hacerlo mucho mejor.

FM TOWNS

■ Comercializada en 1991 en formato CD para los ordenadores FM Towns (incluyendo la consola Marty), fue la mejor versión doméstica hasta la posterior llegada del port de Saturn. No incorporó los efectos de rotaciones de la recreativa, pero por lo demás era muy fiel. Y hasta contaba con audio de calidad CD.





SATURN

■ Este lanzamiento del sello *Sega Ages* llegó en exclusiva al mercado japonés en 1998. Corre a solo 30fps, lo que decepcionó a algunos usuarios de Saturn en su momento, pero aun así superó a todos los ports domésticos comercializados hasta la fecha. Lástima que no llegáramos a verlo en Occidente.

» [Arcade] La destrucción del núcleo estaba claramente inspirado en *El Retorno del Jedi*.

» [Arcade] Esta bestia voladora no habría desentonado dentro de *Space Harrier*.



▶ misiles era en esencia la misma que en *After Burner*. Sin embargo, el ritmo del juego era más pausado que en *After Burner*, lo que le acercaba más a *Thunder Blade*. Cada nivel mezclaba secciones en el exterior, donde la ilusión de movimiento libre era bastante convincente, con otras de interior donde debíamos navegar con extremo cuidado a lo largo de una serie de corredores. Y a diferencia de *Thunder Blade*, al final no nos esperaba el duelo con un jefazo, sino un "núcleo enemigo" que debíamos destruir.

Como ya sucedió con *After Burner*, el *Galaxy Force* original fue reemplazado, casi de inmediato, por una versión mejorada. En ambos casos Sega confundió a los parroquianos de los recreativos al añadir un "II" al título, lo que llevó a muchos jugadores a preguntarse qué demonios le sucedió a la entrega original.

El juego desembarcó en los salones recreativos con tres muebles distintos, siendo el Super Deluxe el más espectacular (y caro) de la gama. Cubriendo una superficie de casi ocho metros cuadrados y con un peso de 400 kilos, este gigante hidráulico parecía más una atracción de parque temático que una recreativa. Los jugadores podían seguir la acción a través de un enorme monitor de 26 pulgadas mientras la cabina giraba 335 grados a izquierda y derecha, y se inclinaba hasta 15 grados. La experiencia era tan emocionante como cara [NdT: dependiendo del salón una partida podía llegar a costar 300 pesetas, cuando lo habitual en otras recreativas era pedir 25 o 50 pesetas por crédito].

Instalar el mueble Super Deluxe requería una inversión de 17.000 libras (casi 20.000 euros), algo solo al alcance de los recreativos con mayor poder adquisitivo (y espacio para ubicarla). Los empresarios más modestos podían decantarse por el compacto mueble Upright para jugar de pie o el modelo intermedio (Deluxe) con asiento, ambos con monitores de 20 pulgadas. ▶

GALAXY FORCE 1.0

Breve historia detrás de la versión original de la recreativa

Al hablar de *Galaxy Force*, técnicamente estamos hablando de *Galaxy Force II*, una versión mejorada del original. Tratar de marcar las diferencias entre ambas versiones es complicado, ya que la original solo apareció brevemente en Japón antes de que Sega distribuyera la actualización. La mayoría de los salones instalaron dicha actualización, así que incluso en el caso de encontrar una placa original con el sello '*Galaxy Force*', es muy probable que contenga las ROM actualizadas. Al menos una placa original fue descubierta y "dumpeada", y aunque actualmente no está disponible para descargar y emular, su propietario nos ha confirmado las diferentes clave.

La más notable es la duración del juego: solo hay cuatro planetas en el original y los niveles son más cortos. Solo se puede disparar un misil a la vez (como en *After Burner*), en lugar de múltiples misiles. La banda sonora es también diferente, y muestra algunos bugs notables. Nuestra fuente afirma que Sega no dispone de la placa original, lo que explicaría por qué la 'versión 1.0' no se incluyó en forma de extra en los excelentes ports para PS2 y 3DS creados por M2. Al menos existe, por lo que esperamos que en un futuro podamos disfrutar de ella, en MAME o donde sea.

P&R: NEIL COXHEAD

Hablamos con el programador del *Galaxy Force* de C64

¿Qué te atrajo de esta conversión en particular?
A decir verdad, estaba más interesado en la conversión de *Power Drift*, que por entonces era mi recreativa favorita. Chris Butler al final consiguió aquel encargo e hizo un gran trabajo. Sigo sin saber cómo lo logró.

¿Cómo se logra adaptar una recreativa tan impresionante?
Ese era precisamente el desafío, intentar recrear la recreativa, con aquella pantalla a rebosar de sprites. La mecánica era en realidad en 2D, por lo que era más manejable. Hice algunas pruebas y descubrí que podía lanzar bastantes bloques de sprites y como la acción eran tan intensa, afinar el movimiento no era tan importante. Los sprites por hardware se utilizaron para el sprite principal y el HUD.

Ha habías creado *ATF* para el C64. ¿Pudiste reciclar algo de código de aquel juego?
No, requería una técnica completamente distinta. *ATF* utilizaba sprites sobre un terreno bitmap. Además, reutilizar cualquier parte de aquel código habría supuesto violar el contrato que firmé en su día con Digital Integration.

¿Tuviste acceso a la recreativa durante la creación del port?
Activision estaba produciendo un montón de ports de recreativas por aquel entonces, y tenían las máquinas en sus oficinas de Reading. Ir a una reunión allí era genial: poder jugar a las recreativas, comer pizzas, conocer a los otros desarrolladores... Para ayudar a los equipos la gente de Activision



» [C64] Fue un buen intento, pero la versión C64 de *Galaxy Force* era en ocasiones demasiado brusca.



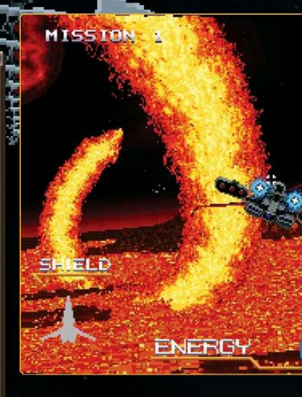
» [C64] No es la mejor conversión de recreativa para C64, pero al menos tenía una bonita pantalla de carga.

jugó a todas las máquinas y lo grabaron en vídeo para que lo pudiéramos usar como referencia a la hora de hacer las conversiones. No tuvimos acceso a los assets de las máquinas original.

¿Recuerdas algún elemento que fuera particularmente complicado a la hora de reproducirlo en C64?
Las escenas en las que vuelas por túneles y cavernas fueron bastante complicadas y el resultado final distó mucho de ser perfecto. Quizás hubiera sido mejor recurrir a un estilo 3D diferente pero habríamos perdido fluidez entre los niveles.

¿Quedaste satisfecho con el resultado final? ¿Hay algo que hubieras hecho diferente, al echar la vista atrás?
Acabo de buscar vídeos de la versión C64 y tras verla en acción nuevamente creo que el resultado final fue bastante satisfactorio. No creo que mucha gente jugara a *Galaxy Force* por su mecánica, porque incluso la recreativa era más bien unidimensional. La emoción la provocaba el volar entre los chorros de lava, disparando misiles mientras el caos te envolvía. No creo que ese efecto se hubiera podido hacer mejor en un Commodore 64.

Gracias por compartir con nosotros tus recuerdos. ¿A qué te dedicas actualmente?
Ahora vivo con mi familia en Alemania. Allí regentamos un Bed and Breakfast al estilo inglés. Me retiré de la programación y posteriormente me formé como masajista médico.



▶ El mueble Super Deluxe Type protagonizó bastantes titulares cuando aterrizó en los salones. Para su presentación en Reino Unido, el distribuidor Brent Leisure tuvo que colocar la recreativa en un mirador fuera de sus oficinas londinenses, ya que no cabía dentro. También hizo furor en la feria Associated Leisure Preview '89, en octubre de 1988. *"Galaxy Force II* fue una de las estrellas del show, principalmente por su mueble", escribió Andy Smith en la revista *ACE*. "¡Aléjate de esta bestia cuando alguien meta su dinero en la ranura!". La revista *Sinclair User* elogió todos los aspectos del juego, otorgándole un 10/10. "Posiblemente es la recreativa más impresionante" afirmaban, a pesar de que el periodista admitió no haber jugado 'la versión final'. Su hermana *Commodore User* le dio



» [3DS] El port para 3DS realizado por M2 es tan bueno como el que firmaron para PS2, con el atractivo añadido de las 3D, las mejores vistas en la portátil.





» [Arcade] Impresionantes pantallas como esta aparecían en los materiales promocionales del juego.



un 8/10. "La mecánica es ciertamente rápida y atractiva, y los sonidos y los gráficos son bastante buenos" escribió Nick Kelly. "Las posibilidades de que aparezca una versión fiel en sistemas domésticos son muy escasas".

Nick no se equivocaba. Tras el éxito de sus ports de *After Burner*, Activision se hizo con los derechos para adaptar el juego a los sistemas domésticos de la época. Estas versiones estaban bien en general, pero estuvieron lejos de replicar al original, incluso en los ordenadores de 16 bits. Uno habría esperado una adaptación más fideligna en Mega Drive, pero la japonesa CRI pinchó en el intento (la versión Master System era bastante más divertida), pero más tarde CRI se redimiría con un impresionante port para FM Towns.

En 1998 Saturn recibiría la mejor adaptación hasta la fecha, a manos de Appaloosa Interactive. Comercializada dentro de la serie *Sega Ages*, esta conversión logró replicar en los hogares todo el espectáculo de la recreativa original, a pesar de correr a 30fps (la mitad que el original, lanzado 10 años antes). Hubo que esperar otra década para recibir un port perfecto, bautizado como *Galaxy Force II: Special Extended Edition*. Este recopilatorio para PlayStation 2, creado por la magistral M2, incluía la recreativa (tanto la original como la 'Neo Classic', más pulida a nivel gráfico), junto a los ports de Mega Drive y Master System, ademas de un montón de simpáticos extras y un espectacular modo Widescreen. Por desgracia solo se comercializó en Japón, dentro del sello *Sega Ages 2500*, aunque es posible descargarlo en una PlayStation 3 si cuentas con una cuenta japonesa de PS Store.

M2 también sería la responsable de adaptar *Galaxy Force* a Nintendo 3DS a finales de 2013. La desarrolladora nipona aprovechó su experiencia previa con el port de PS2 para firmar una conversión impresionante, que desplegaba las 3D más espectaculares que ha ofrecido la portátil de Nintendo. Una joya que nadie debería perderse. ★

» [Arcade] Este enjambre de enemigos resultaba casi imposible de esquivar, lo que nos obligaba a atravesarlo.

EL LEGADO DE

JAGUA

Cuando consideras que Atari Jaguar falló tan miserablemente en ventas que provocó que Atari dejara la industria que ella misma comenzó, resulta casi asombroso comprender el impacto que tuvo. En el **25° ANIVERSARIO** de la consola exploraramos su legado

Texto de Kieren Hawken



Ya hemos cubierto la historia de Atari Jaguar en estas sagradas páginas en numerosas ocasiones, así que no la repetiremos, aunque nunca sobran unas breves pinceladas para ubicarnos. Viajamos a noviembre de 1993, cuando, tras varios retrasos, por fin llegó la consola, que fue creada originalmente en Cambridge como la "Flare 2" por un puñado de ex-ingenieros de Sinclair. La consola había sido "hypeada" por Atari y la prensa, y Atari había prometido un renacer de la compañía con su reentrada en el mercado que había iniciado con el lanzamiento de Atari 2600 en 1977.

Por desgracia, no todo fue según lo previsto.



» [Jaguar] Considerado por muchos el mejor juego de Jaguar, *Tempest 2000* volvió a la vida en la era moderna como *Tempest 4000*.



» Rebellion, el estudio de Jason Kingsley, estuvo tras *Alien Vs Predator*, el título aclamado por la crítica.

Los retrasos en la producción provocados por fabricantes como IBM no solo aplazaron el lanzamiento, más cerca de la Navidad de lo que había querido Atari, sino que también la dejaron corta de inventario. Esto significó que la compañía californiana sólo fue capaz de lanzar la consola en dos mercados de testeo: Nueva York y San Francisco, donde se agotó en cuestión de días.

Darryl Still y su equipo de Atari Europe habían logrado conseguir la impresionante cifra de dos millones de unidades reservadas, para luego recibir la noticia de que sólo tendrían 2.000 unidades para el Reino Unido, para la fiesta de lanzamiento en Hamley, y que tendrían que esperar hasta el año siguiente para recibir unidades a mansalva. Para entonces, era muy tarde. La prensa se aburrió de esperar y el anuncio de las futuras Sega Saturn y Sony PlayStation había animado a los consumidores a guardar el dinero. Atari tomó la determinación de seguir adelante, aunque la suerte ya estaba echada y duró hasta 1996. Y nos alegramos de que lo hiciera, porque de las garras del fracaso surgió un legado sin igual entre otras consolas mal paradas.

Todos sabemos que una consola no es nada sin juegos, y una de las críticas que gira alrededor de Jaguar es que no tuvo suficientes. Siendo justos, no tuvo la mayoría de los grandes nombres que todo el mundo quería, pero tampoco se quedó sin buenos juegos. Cuando empiezas a examinar el catálogo de Jaguar más a fondo, descubres que no

❝ Fue en una oficina montada, probablemente, para 500 personas, pero sólo había 20 trabajando ❞

Jason Kingsley

» [Jaguar] El "juego estrella" de Jaguar, *Alien Vs Predator* fue un título pionero para la época.

sólo hay más buenos juegos de los que la gente acredita, sino también una buena selección de exclusivas que no se pueden jugar en otra parte.

Atari se enfrentó a una gran resistencia para conseguir que la gente desarrollara para Jaguar, y luego más problemas cuando esos devs descubrían lo difícil que era crear esos juegos. El paupérrimo kit de desarrollo, bugs en el chipset, su complicada arquitectura multiprocesador, la reputación de Atari en la industria y su severa falta de dinero fueron grandes escollos. Los dos últimos implicaron que Atari fuera a reclutar desarrolladores de distinta manera, buscando equipos jóvenes con interés en nuevas ideas más que en reputadas compañías.

Uno de estos grupos fue Rebellion, afincado en Oxford, ahora un estudio reputado, pero no siempre fue así. Su cofundador Jason Kingsley nos cuenta como Rebellion fue contratada. "Bueno, ¡es una historia un poco extraña! Mi hermano Chris y yo preparamos una demo de un juego con barcos vikingos y dragones luchando, al que algún deberíamos volver. Fuimos a Atari a mostrar la demo a Alistair Bodin, quien quedó impresionado y dijo que Bob Gleadow, el director general de Atari Europa debía verlo. Así que nos citamos con Bob para que viera la demo, en Slough. Por entonces, Atari era la sombra de lo que un día fue. Fue en una oficina montada, probablemente, para 500 personas, pero sólo había 20 trabajando. Había espacio por todas partes y papel pintado de arpillera marrón. Muy setentero. Cuando Bob vio la demo dijo, 'Wow, es brillante. Esto podría funcionar muy bien en nuestra nueva consola.' ▶



» Frederic Houde fue uno de los programadores para el éxito de Ubisoft, *Rayman*.



» [Jaguar] La secuela del juego de Amiga y Mega Drive, *Power Drive Rally* es una de las mejores exclusivas de Jaguar.

LAS TRIPAS DEL FELINO

Los componentes que hicieron rugir a la Jaguar

1 EL BUS DE DATOS DE 64-BIT

■ El corazón del sistema y la principal razón por la que muchos fans de las consolas se refieren a ella como si fuera un sistema de 64-bit.

2 2MB RAM

■ A diferencia de otros sistemas de la época, la RAM era universal, en lugar de separada para vídeo, audio etc. También hay un controlador de memoria de 64-bit contenido dentro de la CPU 'Tom' CPU para gestionarla.

3 MOTOROLA 68000 @ 13.3 MHZ

■ Aunque se encontraba en sistemas como Mega Drive, Neo-Geo y Amiga como CPU aquí es un chip esclavo para gestionar pequeñas tareas como el arranque.

4 TOM RISC CHIP @ 26.6 MHZ

■ Un verdadero ejemplo de la arquitectura multiprocesador de Jaguar, Tom se definió como la CPU de Jaguar y contiene una GPU de 32-bit, así como un Blitter de 64-bit y un procesador de objetos de 64-bit.

5 JERRY RISC CHIP @ 26.6 MHZ

■ El DSP de 32-bit de Jaguar es responsable de multitud de tareas, incluida la salida de audio, UART para conectarse con otras máquinas y también puede ser usado como un procesador multipropósito.

▶ Y Alistair dijo, '¿Qué nueva consola?' Y esa fue la primera vez que alguien más en Europa supo sobre Jaguar. Chris y yo estábamos ahí sentados, algo avergonzados, al darnos cuenta de que estábamos en uno de esos momentos clave en la vida de una corporación. Fue muy divertido".

Sega tenía Sonic, Nintendo a Mario, ¿pero a quién tenía Atari? A nadie, como se vería después. Pero casi fue diferente, como explica Frederic Houde de Ubisoft. "Comenzamos el desarrollo de *Rayman* para Super Nintendo, con SNES CD en mente por el tamaño de nuestro juego. Por desgracia no salió, por lo que tuvimos que buscar un nuevo objetivo y sabíamos que debía ser una consola next-gen. Eso nos llevó a elegir entre 3DO y Jaguar. Y, aunque la scene de 3DO era muy activa, Atari era una compañía de videojuegos establecida. Entonces descubrimos que 3DO no podía renderizar nuestra demo de *Rayman* a 60 fps. Esto era algo importante para nosotros. ¡Un buen arcade o juego de ordenador con scroll a pantalla completa debe ir a 60 fps! Así que nunca creamos nada en 3DO y empezamos a trabajar en el juego









» Atari no fue tímida al anunciar de forma agresiva su Jaguar. Pronto se vería que Mario y Sonic no tenían nada de lo que preocuparse...



de Jaguar. Mostramos la demo a Atari y les gustó mucho, y querían que fuera sólo para Jaguar. Pero cuando Sony llegó con PSX y mucha pasta, Ubisoft lo tuvo fácil para tomar la decisión".

Que Jaguar hubiera tenido más éxito si *Rayman* hubiera sido su mascota es algo para debatir, pero el hecho de que el personaje se mantenga hoy en día demuestra su atractivo. El interés de Sony provocó que *Rayman* se retrasara casi un año, y aunque se lanzó como juego multiplataforma, la versión de Jaguar fue muy impresionante. "El *Rayman* de Jaguar no tiene algunas características de PSX, como la banda sonora con calidad CD, por las diferencias en los tiempos de producción, pero definitivamente salió mejor," dice Frederic. "Recuerdo muchas de las horribles animaciones que fueron editadas para usarse en PSX y que usaba menos colores. De ningún modo se veía igual de bien. La versión de Jaguar es sin duda mi favorita. ¡Sigo pensando que se ve de fábula 25 años después!" Aunque había aparecido en otros sistemas, Jaguar también tuvo un juego exclusivo de *Bubsy*, otro personaje que ha vuelto recientemente "al tajo".

Sin duda, uno de los mejores momentos de Jaguar fue el sublime *Tempest 2000*. Aunque fue portado a otras plataformas después, el original sigue siendo el mejor y la única versión programada por el legendario Jeff Minter. De hecho, se puede discutir que contratar a Jeff fue la mejor decisión de Atari en los años de Jaguar, ya que no sólo nos trajo la gran recreación de *Tempest*, sino también otra gran actualización con *Defender 2000*, sin olvidar *Virtual Light Machine*, el software incluido en el lector de CD de Jaguar. Ese increíble soft producía gráficos psicodélicos como reacción a la música y sigue siendo una de las razones para tener un Jaguar CD. Fue recreado después por el propio Jeff para VM Labs Nuon y Xbox 360.

Le preguntamos a Jeff cual es su recuerdo favorito de Jaguar. "Tiene que ser la primera vez que le dejé a mi padre jugar a *Alien Vs Predator*" explica antes de añadir, "Lo puse, le di el mando y apagué la luz para darle la experiencia completa. Al momento en que el Depredador aparecía en pantalla ¡saltó tanto de la silla que pensé que atravesaría el techo!" El amor de Jeff por *AVP* es claro, mientras sigue hablándonos de él durante 10 minutos más. Entonces para, y nos dice porqué Jaguar debería ser recordada, y cuál es para él su mayor legado. "La Jaguar debería ser recordada por ser una consola donde nosotros, los ▶



» [Jaguar] *Rayman* es un gran ejemplo de las proezas 2D de Jaguar, con más de 65.000 colores mostrados en pantalla.



VIDA TRAS LA MUERTE

Cómo la forma de Jaguar encontró nuevos caminos en la vida

Una de las historias más extrañas de Jaguar tras su fracaso es la reutilización de los moldes para crear la Cámara Dental Imagin. Los moldes de inyección son bastante caros de producir, y no sólo Atari vio el valor en venderlos, sino Imagin también vio el valor en reutilizarlos en lugar de crear unos nuevos. Cuando Imagin se dio cuenta del interés por su creación, el fabricante comenzó a vender las carcasas blancas para que la gente las utilizara en sus propias Jaguar. Después, estos moldes fueron vendidos a Mike Kennedy, quien tenía pensado usarlos para crear una nueva consola. Llamada originalmente la Retro VGS, antes de renombrarse como Coleco Chameleon (como producto con licencia), este nuevo sistema prometía traer juegos de la vieja escuela a las masas. Pronto se descubrió que todo el asunto era una farsa y que ningún tipo de hardware había sido creado realmente.



LAS CRÍAS DEL JAGUAR

Los estudios que echaron su primer diente con el canto del cisne de Atari



REBELLION

■ Se podría discutir que el ascenso de Rebellion es la mayor historia de éxito en la corta vida de Jaguar. No sólo fueron a mejor con sus videojuegos para Jaguar: la compañía es también una experta en multimedia, involucrada en la creación de programas de TV, filmes, libros y, por supuesto, comic books tras la adquisicion la histórica editorial *2000 AD*.



ATTENTION TO DETAIL

■ Aunque Attention To Detail ciertamente no dio sus primeros pasos en Jaguar, el equipo había estado involucrado antes en crear software para su predecesor, el Konix Multisystem. ATD creó su primer juego, *CyberMorph*. Sus éxitos post-Jaguar incluyen *Lego Racers*, *Rollcage*, *Sydney 2000* y *The Incredible Hulk*.

MIRACLE DESIGNS

■ Tras crear *Atari Karts* para Jaguar, Miracle Designs se dedicó a hacer mucho más de lo mismo, demostrando que el clásico mantra 'si no está roto, no lo arregles'. Tras *Merlin Racing* en el sistema Nuon, el estudio siguió con cuatro juegos de velocidad con mascotas muy similares, para la primera PlayStation, entre ellos *Rascal Racers*.



programadores corrimos sin ataduras. Atari nos dejó hacer lo que nos apetecía, lo que alentó la creatividad. No creo que *Tempest 2000* hubiera salido tan bien sin esa cultura. ¿Cuál es su mayor legado? Bueno, creo que fue la consola la que nos mostró que había nueva vida en esos clásicos, algo que parece ser la norma ahora. También tenía ese hardware multiprocesador que nos permitía hacer todo tipo de locuras. Fue el primer sistema de este tipo". El propio legado de Jeff en Jaguar sigue vivo hoy día, con el reciente lanzamiento de *Tempest 4000*, un más que digno sucesor.

Uno de los juegos más importantes lanzados en Jaguar fue *Doom*, el shooter en primera persona de id Software. No sólo sigue siendo considerado uno de los mejores juegos de Jaguar, sino que también dejó un gran impacto tras de sí, del que no todo el mundo es consciente. Desarrollado por el propio John Carmack, sigue siendo la única versión de consola en la que trabajó y fue el primer port a un sistema sin teclado. A causa de esto, fue la referencia para los demás ports de consola, en concreto PlayStation, Game Boy Advance, 3DO y 32X, todas basadas en el código de Jaguar. El responsable de conseguir *Doom* para Jaguar fue Bill Rehbock, el jefe de productor de Atari USA. "Es una historia muy divertida. Había ido a LucasArts para mostrar el Jaguar CD y las capacidades de Cinepak," dice. "Tras acabar, uno de los tipos me llevó aparte y me dijo, 'Hey, ¿has visto este nuevo juego llamado *Doom*?' Era Mark Haigh-Hutchinson, el programador principal de *Zombies Ate My Neighbours*, tristemente fallecido, aunque me hizo un gran favor ese día, ya que contacté con id casi al instante".

"Volé a Texas y les mostré la Jaguar y a John Carmack le encantó el hardware. Era su tipo de loca tecnología con su avanzado blitter y procesador de objetos. Firmamos el acuerdo casi



» Un anuncio de *Alien Vs Predator*, destacando lo revolucionario que era el concepto de juego en el momento del lanzamiento.



» Bill Rehbock fue el responsable de la aparición de *Doom* en Jaguar.

SHEN TECHNOLOGIES

■ Aunque lejos de resultar un nombre familiar, este desarrollador francés creó uno de los mejores juegos de Jaguar, *Super Burnout*, así como el inédito *Stellar X*. De ahí, Shen Technologies desarrolló la serie de juegos *Adidas Power Soccer* para Psygnosis y trabajó en varios títulos de la saga *Need For Speed* para EA.

HIGH VOLTAGE SOFTWARE

■ Como los anteriormente citados Rebellion, High Voltage Software sigue en activo hoy día y ha demostrado su éxito de nuevo en estos años. Y también trabajó en más juegos de Jaguar que nadie. A todo el mundo le sonarán los juegos recientes que HVS ha portado, como por ejemplo *Mortal Kombat X*, *Injustice* y *Saints Row IV*.

“A John Carmack le encantó el hardware, era su tipo de tecnología loca”

Bill Rehbock

» Jeff Minter creó *Tempest 2000*, indiscutiblemente el mejor juego de Jaguar.

al momento, y fue genial trabajar con él. De hecho, mientras estaba conociendo el hardware, durante un fin de semana que estaba aburrido, decidió portar también *Wolfenstein 3D* a Jaguar. Entonces me llama un lunes y me dice que revise el servidor, que cree que hay algo que me gustará. ¡Así que terminamos editándolo también!”

Quizá uno de los aspectos más sorprendentes del legado de Jaguar es su popularidad entre desarrolladores en la escena homebrew. Mes tras mes se lanzan más juegos nuevos para el sistema, y no parece haber una sencilla razón detrás de esto. Algunos atribuyen esta nueva popularidad a que fue la última consola de Atari, mientras que otros especulan que nunca fue explotada como debiera, lo que supone un interesante desafío.

Jeffrey Johnson, de Wave 1 Games, uno de los desarrolladores la escena Homebrew de Jaguar explica porqué le gusta hacer juegos para la última consola de Atari. “Bueno, ¡al principio no me gustaba! Probé suerte en el desarrollo de juegos de PC pero no encontré ahí mi mercado. Cuantas más ideas tenía para PC, más imitaba cosas como *Tempest 2000* y *Defender 2000*. Esos juegos realmente me atraparon y son parte de quien soy hoy día. Tras probar cosas raras en PC, decidí ver si había mercado para juegos indie en la Jaguar. Cuando encontré la enorme comunidad entregada al viejo gato compartí algunas de mis ideas y rápido descubrí que este era mi lugar para crecer. Recordé que cuando conseguí mi primera Jaguar a principios de los 90, estaba aprendiendo a programar, y fantaseaba sobre el tipo de juegos que crearía para Jaguar si supiera cómo. ¡Nunca pensé que juegos como *Jag Zombies* y *Fast Food 64* llegarían a ser una realidad!”

¿Y a qué escuela de pensamiento pertenece Jeffrey al preguntarle por qué Jaguar tiene tanto apoyo? “Creo que mucha gente quiere más contenido porque creyeron el hype sobre la super bestia en los 90 y siguen creyéndolo hoy. Atari nunca mostró lo que la Jaguar podía hacer, y ellos quieren intentarlo y corregirlo”. En cualquier caso, sorprende la vida que tiene Jaguar tras su muerte, pasados los años. Es la consola que nunca muere, y su claro legado está a la vista de todos. *



» Jeffrey Johnson es un nombre muy conocido en la bulliciosa escena homebrew de Jaguar.

» [Jaguar] Sin duda, uno de los mejores ejemplos de lo que Jaguar es capaz es *Skyhammer*, el shooter de Rebellion al estilo *Descent*.





Cómo se hizo... Zooming Secretary

Tras más de 30 años desde su aparición, la mítica consola de 16 bits de Sega continua con la misma energía de siempre. Prueba de ello es *Zooming Secretary*, el último videojuego de Play on Retro para Mega Drive, desarrollado por The Afromonkeys.

Por Atila Merino "Blackmores"

Hace escasos meses que *Zooming Secretary* vio la luz en la consola Mega Drive gracias al esfuerzo conjunto del grupo homebrew The Afromonkeys, encargados de su desarrollo, y de Play on Retro, el editor que se ocupó del diseño de la edición física, la venta y la distribución con la enorme calidad que nos tienen acostumbrados.

Los Orígenes

Para ubicar esta producción, habría que remontarse primero al año 2011, cuando los desarrolladores Shiru y PinWizz realizaron el original *Zooming Secretary* para la NES de Nintendo. El juego realizado por el equipo ruso se convirtió en uno de los más originales de todo el catálogo homebrew de la consola de Nintendo. Su sencillez técnica no le impidió ser también una de los juegos más adictivos del catálogo moderno de esta.

Jack Nolddor, componente de The Afromonkeys, ya había programado varios juegos para Mega Drive (*Suprakillminds*, *Chase* y *BugHunt*), por lo que en 2015 se puso manos a la obra con un nuevo proyecto, decantándose por una adaptación de *Zooming Secretary*. "Yo estaba muy metido en el mundo del homebrew de Mega Drive y había participado en algunos juegos, así que vi fácil portar *Zooming Secretary*. En esa época estaba acabando mis estudios y me fui a vivir a Alemania unos meses, donde empecé a programarlo poco a poco", recuerda Nolddor, que utilizó el kit SGDK. Inicialmente, esta nueva versión contaba con los mismos gráficos del original, pero con el juego bastante avanzado, Nolddor decidió hablar con Daniel Nevado (más conocido como DanySnowyman), para que éste realizara unos gráficos mejorados, más acordes con lo que correspondía a una consola de mayor potencial gráfico, como era el caso. "Jack Nolddor pensó que era un buen juego para portar a Mega Drive y practicar programación, debido a su sencillez. Era mayo del 2015 y en ese momento yo estaba haciendo gráficos para *Antarex* y *Griel's Quest* de Mega Drive. Probé el juego de NES y como me pareció muy sencillo gráficamente, acepté portar los gráficos a pesar de estar ya algo liado con los otros proyectos", comenta Nevado.

Pero Nolddor no solo se puso en contacto con Nevado, sino también con MoonWatcherMD y con David "murciano" Sánchez, para ayudar en la programación y realizar la banda sonora, respectivamente. El primero se hallaba realizando las versiones de Mega Drive de *L'Abbaye des Morts* y *Griel's Quest and the Holy Porron*, mientras que el segundo ya había colaborado con el programador gaditano en algunos de sus otros juegos. Aunque las cosas no salieron como lo había planeado Nolddor: "Parecía que todo marchaba bien, pero volví a España, empecé a trabajar y el proyecto se quedó congelado".



» La edición física cuenta con una portada alternativa que simula el escritorio típico de una oficina de los años 80, incluyendo el PCW8256, un ordenador de Amstrad ideado para reemplazar a las máquinas de escribir.

La Resurrección

El juego se quedó parado tal y como lo había dejado su autor, sin música y sin pulir el código ni los gráficos, aunque de repente surgió la figura de Felipe Monge, de Play on Retro, y no paró hasta que convenció a Nolddor de que se com-



» En Zooming Secretary lo importante es coger los teléfonos antes de que dejen de sonar y nos despidan.



» Inicialmente se tomó la decisión de añadirle fondos a los niveles, aunque finalmente la idea fue descartada.



» Si perdemos demasiadas llamadas seremos despedidos, pero tendremos la oportunidad de continuar la partida.

» La versión original de Zooming Secretary estaba desarrollada por los rusos Shiru y PinWizz. Se publicó para NES en el año 2011 y era tan dictivo y simpático como la versión de Mega Drive.

» A medida que avanzamos en el juego, las fases se van complicando más y más, añadiendo otros personajes.

"Tras algunas pruebas, decidimos mantener el fondo negro, aunque añadimos detalles"

pletara el juego, que él mismo se encargaría de publicar bajo su sello. "Visto que no me daba la vida para continuar con su desarrollo, él se encargó de juntar un nuevo equipo y de terminarlo", explica Nolddor.

Felipe puso todo su empeño en llevar a buen puerto el juego y su primer paso fue contactar con Dani Nevado para que retomara los gráficos de *Zooming Secretary*, convenciendo después a Mun para que puliera la parte de programación tal y como la había dejado Nolddor antes de su regreso a España. "Todo surgió después de una conversación con Dani, que estaba un poco de bajona porque ni *Griel's* ni *Zooming* estaban en una estantería. Le di la lata a Mun para que dejase de hacer el vago y se animara a retomar *Zooming*. Y así lo hizo, entrando en abril de 2017 y finalizando su trabajo en junio del mismo año", comenta Felipe, que además buscó rapidamente a alguien que se encargara de componer la música para el juego. Por su parte, Daniel Nevado realizó el apartado gráfico, teniendo claro que el enfoque debía ser minimalista con el objetivo de mantener la claridad en la pantalla. "En un juego que básicamente consiste en trazar rápidamente la mejor ruta hasta nuestro objetivo, cualquier cosa que camuflara los elementos iba a ser una molestia evidente. Tras algunas pruebas, decidimos mantener el fondo negro, aunque en algunas fases añadimos pequeños detalles decorativos complementando a los que ya tenía el juego original", recuerda Nevado. Nolddor no quería añadir nuevas fases, mecánicas u otros elementos para que no complicar el desarrollo.

Aunque en un primer momento se añadió un fondo a los escenarios, finalmente se decantaron por dejarlo negro, igual que el original, dándole un pequeño efecto de profundidad a las plataformas. Además, Nevado decidió invertir más esfuerzo en los personajes y elementos móviles de las fases, logrando que estos estuvieran mejor animados y fueran más vistosos. "Sin ser un alarde, intenté que fueran simpáticos, muy al estilo del cómic español. Quizás lo que más me divierte es como quedaron los teléfonos conforme tardas más en contestarlos", apunta Nevado.

Todo el trabajo gráfico se llevó a cabo con el programa *Graphics Gale*, aunque Nevado tuvo que comprar *Aseprite* debido a la falta de actualizaciones del primero. Con este último realizó las escenas de despido, readmisión y vacaciones, tal y como nos comenta: "Estas pantallas son las más personales que hice para el juego, ya que las del original eran sencillas. Apenas tres pantallas en tono de humor, del estilo de las que hice para *Griel's Quest*, que sirvieran para ambientar un poco mejor el juego y justificar, aunque muy poco, el uso de una Mega Drive".

Tras la finalización del apartado gráfico, Sergio Vaquer (Beyker), entró a formar parte del equipo para encargarse de realizar la banda sonora del juego y sus efectos sonoros, teniéndolo todo listo en aproximadamente un mes. "Primero fui un poco a mi aire y compuse un tema inspirado

El ARTE DE LA EDICIÓN FÍSICA



» El llavero con forma de Mega Drive viene dentro de una bolsa y surgió con el objetivo de conmemorar el 30 aniversario de la consola de Sega.

» Todo en la edición física está cuidado hasta el más mínimo detalle, desde la placa del cartucho hasta la caja de cartón exterior. Un 10 para PoR.

» Ni siquiera el cartucho se ha salvado en esta preciosa edición, con un acabado rosa transparente que lo hace bonito y original.

Play on Retro se ha caracterizado, desde sus inicios, por la enorme calidad de las ediciones físicas de los juegos que publican, un hecho indiscutible que va mejorando con cada uno de sus nuevos proyectos. En el caso de *Zooming Secretary*, Felipe Monge, el artífice de llevar a buen puerto este trabajo, fue incluso un paso más allá, superándose respecto al anterior juego, *L'Abbaye des Morts*, que ya de por sí era una pequeña joya para coleccionistas. Basta ver alguna de las fotos del material incluido en alguna de las dos ediciones del juego para darse cuenta de la gran cantidad de horas que Felipe se ha pasado frente al ordenador y luego en tareas manuales. "La concepción de esta edición nació cuando el juego aún no estaba acabado. Tenía claro que quería algo muy relacionado con oficinas", recuerda Felipe. Dicho y hecho, la edición física de *Zooming Secretary* contiene diversos elementos en ese sentido, aunque más enfocados al de la secretaria novata que protagoniza el juego: "El manual debía ser algo que podrías tener en la mesa de tu despacho, de ahí nació la 'agenda' en primera persona. Tras mirar en papelerías y agendas ajenas, adopté las frases motivacionales y los cientos de detalles que suelen poblar sus hojas. La pinza es un guiño a una compañera de trabajo de origen chino y además aproveché los dibujos de los personajes que hizo Dani para las pegatinas". Pero, sin duda, el elemento más carismático es la caja de cartón que contiene todo el material, ya que se trata de "una carpeta clasificadora, pero no una fría y gris, sino colorida y decorada con stickers. Muchos de los elementos metálicos de la caja los fotografié de carpetas reales. Hice un collage con vectores, fotos y texturas". *Zooming Secretary* cuenta, además, con una portada alternativa en la que Felipe recuerda que "debía recrear la opresión de un puesto de trabajo saturado de objetos cotidianos. Tuve un Amstrad PCW de adolescente y no pude evitar usarlo aquí. Necesitaba agobiar al observador y me siento muy satisfecho con tan caótico mural".

Sin embargo, la edición física se iba retrasando y se llevó a cabo en mucho más tiempo del esperado. "Cambié de trabajo y me costó mucho poder dedicarle tiempo. En verano de 2018 decidí que ya era el momento. Tenía la idea muy clara de cómo lo quería desde el principio, ahora quedaba materializarla. Pero para no caer en topicazos machistas sobre mujeres trabajadoras, tuve el asesoramiento de mis compañeros de trabajo, que me estuvieron asesorando en todo momento y aconsejando. Mi compañera Ana redactó el manual y María hizo la traducción al inglés", recuerda Felipe. Por si fuera poco, se incluyó también un llavero muy especial, tal y como comenta el propio Felipe: "En 2018 Mega Drive cumplió 30 años y quería hacer un guiño con un llavero. En principio iba a ir dentro de una caja rosa, pero la imposibilidad de poder personalizar la caja, me hizo optar por la bolsita".



en lo que me transmitía el juego. Pero después de oírlo, los jefes sacaron el látigo y me 'ordenaron' que me basara estrictamente en los temas originales de NES, que están muy bien, pero compuestos sólo con una o dos pistas de sonido", comenta Beyker.

El músico contó con los archivos de audio originales de la versión de NES, por lo cual no le fue muy difícil hacer la transcripción a la versión de Mega Drive, utilizando para ello el tracker *Deflemask*, programado por Leonardo De Martino. "Tras copiar ese par de pistas comencé a añadir canales propios sutilmente para que no sonara idéntico a la versión de NES. A día de hoy todavía no me han dicho nada, así que o bien les gustó o no se dieron cuenta", ríe Beyker, que recuerda haber estado unas cuantas noches hasta las tantas de la madrugada retocando notas y rehaciendo archivos junto a Mun para que el juego se finalizara cuanto antes.

Los últimos retoques

Nevado se encargó también de realizar la portada del juego con un estilo de cómic español muy marcado. "Intenté que reflejara el frenetismo del juego y que contuviera cuantos más personajes, mejor. Trasladar el estilo cartoon del juego a un dibujo mayor sin que quedara simplón me hizo optar por un paso intermedio de detalle, con caras exageradas, pero con sombras más detalladas", explica Dani, que utilizó el programa *Krita* tanto para la portada, como para los dibujos de las pegatinas. Para la fase de testeo se contó con el Sr. Presley, habitual probador de juegos de Mega Drive: "Al principio, más que buscar dónde habían fallos, me dediqué a ajustar la dificultad. También busqué las cosas que no terminaban de funcionar jugablemente en el original".

Finalmente, el 26 de octubre de 2018 se abrió la campaña de reserva de la edición física, llegando al objetivo en apenas unos días y convirtiéndose en un éxito de ventas. *Zooming Secretary* se puede descargar gratis desde *playonretro.itch.io*.

» Los diferentes personajes que se encuentran en cada una de las fases tendrán un efecto distinto sobre nosotros.

» La máquina de café será de mucha utilidad si queremos superar niveles avanzados en los que hay varios teléfonos.

¿QUIÉN ES QUIEN EN ZOOMING SECRETARY?



JACK NOLDDOR

El programador gaditano no solo es el cerebro de la versión Mega Drive de *Zooming Secretary*, sino también uno de los fundadores del grupo The Afromonkeys. Entre sus otros trabajos encontramos *Suprakillminds*, *Chase* y *Bug Hunt*, todos ellos para la consola de Sega.



DANI NEVADO

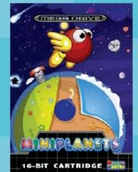
También conocido como Danysnowyman, este artista barcelonés es un reputado grafista que ha trabajado en importantes juegos homebrew de MD como *Griel's Quest* o el esperado *Antarex*. También ha ilustrado algunas portadas y diversos manuales.



FELIPE MONGE

El alma mater de Play on Retro es este gaditano conocido como Vakkap en el mundo retro. Su enorme talento a la hora de maquetar las ediciones físicas que él mismo produce es lo que ha llevado a Play on Retro a ser una de las mejores editoras homebrew.

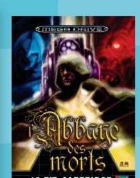
Otros juegos de Play On Retro



MINIPLANETS

■ Año: 2016 ■ Desarrollador: Sik ■ Género: Aventura ■ Plataforma: Mega Drive

Desarrollado por el argentino Sik (Javier Degirolmo) en 2016, *Miniplanets* fue el primer videojuego publicado por Play on Retro con su edición física corespondiente (abril de 2017). Se trata de un juego muy original, ya que tenemos que recorrer pequeños planetas que resultan muy vistosos gracias al excelente efecto de rotación del que hacen gala. La banda sonora está realizada por Iris Melody y la ilustración de portada fue obra del propio Felipe Monge, que además se ocupó de realizar la edición física.



L'ABBAYE DES MORTS

■ Año: 2017 ■ Desarrollador: Varios ■ Género: Aventura ■ Plataforma: Mega Drive

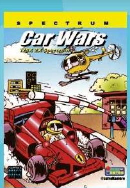
El juego original que Locomalito y Gryzor87 realizaron para PC en 2010 con unos apartados técnicos que imitaban a la perfección a un ZX Spectrum, recibió un remake para Mega Drive de la mano de Mun y Felipe Monge. Esta aventura se caracteriza también por contar con skins que simulaban los gráficos de otros sistemas, como MSX, PC CGA, Amstrad PCW o C64, entre otros, gracias al talento de Gerardo Herce, Daniel Nevado y Errazking. Música a cargo de Darkhorace y portada de Masterklown.



PLANETA ROJO

■ Año: 2015 ■ Desarrollador: Salva Kantero ■ Género: Plataformas ■ Platf: ZX Spectrum

Aunque actualmente estén más enfocados a la consola Mega Dride de Sega, Play on Retro también publicó juegos para ZX Spectrum en 48K, como *Planeta Rojo*. Este simpático plataformas creado por Salva Kantero hacía uso del motor MK1 de The Mojon Twins, más conocido como *La Churrera*. La portada estaba realizada por Mike Smith, mientras que la edición física, publicada en mayo de 2016, siempre a manos de Felipe Monge, ya nos iba dando una idea de por donde irían los tiros con Play on Retro.



CAR WARS

■ Año: 2016 ■ Desarrollador: Salva Kantero ■ Género: Arcade ■ Plataforma ZX Spectrum

Publicado por primera vez en 2016 para descarga online, *Car Wars* vio la luz en edición física en mayo de 2017. El juego de ZX Spectrum estaba programado por Salva Kantero, que además se ocupó del bonito apartado gráfico y la portada, aprovechando las mejoras que introdujo el motor MK2 de The Mojon Twins. Se trata de un arcade de conducción que cuenta con una completa banda sonora compuesta por David Sánchez, el murciano, gracias a hacer uso de los 128K de este ordenador británico de 8 bits.



BEYKER

El castellonense Sergio Vaquer es uno de los desarrolladores que más tiempo lleva alegrándonos la vida. Desde sus tiempos en CEZ hasta la actualidad, ha participado en decenas de juegos, ya sea aportando música, gráficos o programación. Un valor seguro para todo proyecto homebrew.



MUN

La otra cara del grupo The Afromonkeys es el enigmático Mun, que además de participar en el remake de *Bug Hunt*, ha sido el programador de *L'Abbaye des Morts* para Mega Drive, así como el autor de *Shattering Jaws* y *Junkbots* para diversas BitBitJAM. La consola de 16 bits de Sega es su gran pasión.



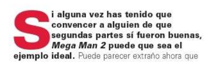
SR. PRESLEY

Alfonso Martínez es un testeador barcelonés, aunque todo el mundo lo conoce por Sr. Presley. Gracias a su gran dedicación ha conseguido encontrar errores y depurar jugabilidades en juegos como *Megamindtris*, *L'Abbaye des Morts*, Griel's Quest o *Megagames Almanac*.

LA GUÍA DEFINITIVA DE MEGA MAN II

El Dr. Wily ha vuelto a las andadas y quiere dominar el mundo con sus robots. ¡Solo Mega Man puede pararlo! Hablamos de cómo esta soberbia secuela mejoró al original y estableció nuestra querida saga.



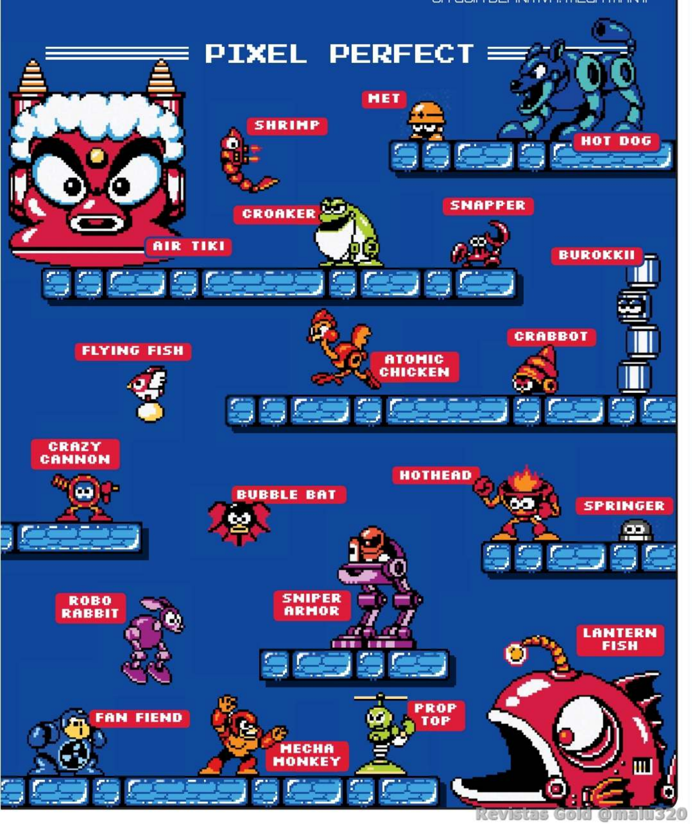


Si alguna vez has tenido que convencer a alguien de que segundas partes sí fueron buenas, *Mega Man 2* puede que sea el ejemplo ideal. Puede parecer extraño ahora que el personaje azul de Capcom se considera icónico, pero el *Mega Man* original (*Rockman* en Japón) no fue especialmente exitoso, y eso que las críticas fueron positivas. De hecho, debido al bajo nivel de ventas, Capcom decidió no producir una secuela, que solo existió tras la súplica del equipo de desarrollo, al que se le permitió trabajar en el proyecto como "hobby" laboral, mientras trabajaban en otros juegos en paralelo.

Dadas las limitaciones y el poco tiempo de desarrollo disponible, el equipo decidió no reinventar la rueda. *Mega Man 2* abrazó la misma plantilla de plataformas y disparos constantes de su predecesor; una decisión fácil y acertada, dada la buena recepción entre los jugadores. Solo harían falta algunos ajustes para cautivarlos. Para acelerar ▶






PIXEL PERFECT
MET
SHRIMP
HOT DOG
CROAKER
SNAPPER
AIR TIKI
BUROKKII
FLYING FISH
ATOMIC CHICKEN
CRABBOT
CRAZY CANNON
HOTHEAD
BUBBLE BAT
SPRINGER
ROBO RABBIT
SNIPER ARMOR
LANTERN FISH
FAN FIEND
PROP TOP
MECHA MONKEY

POWER-UPS

Necesitarás ayuda para derrotar al Dr. Wily y puede que estos elementos sean justo los que necesites

ITEMS

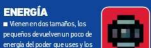


VIDA EXTRA

■ El artículo más vital en un juego tan difícil como este. Recoge este casco de Mega Man y gana otra oportunidad.

E-TANK

■ Guarda bien este útil elemento, te rellenará la barra de energía cuando lo necesites, y puede ser incluso mejor que una vida.



ENERGÍA

■ Vienen en dos tamaños, los pequeños devuelven un poco de energía del poder que uses y los grandes, mucho más.



ENERGÍA VITAL

■ Como la energía de los poderes pero para la barra de energía vital. No te olvides de recogerlos.



PODERES



METAL BLADE

■ No tan solo tiene un poder descarado ante la mayoría de jefazos, sino que también gasta poca energía y permite disparar en ocho direcciones.

AIR SHOOTER

■ Este ataque con tornados es genial para eliminar enemigos aéreos, puesto que se eleva en diagonal una vez disparado. Situacional, pero poderoso.



ATOMIC FIRE

■ Permite acumular energía y lanzar unos disparos muy poderosos, pero cuidado: los disparos cargados consumen más energía.



LEAF SHIELD

■ Este arma protege a Mega Man con un escudo que bloquea los ataques menores, pero también se puede lanzar a los enemigos para destruirlos.



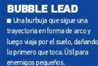
CRASH BOMBER

■ Funciona como explosivo si lo lanzas contra un malote, pero también se puede adherir a las paredes y otros objetos para una explosión retardada.



TIME STOPPER

■ Este hace exactamente lo que dice: para el tiempo y todos los enemigos. Te puedes mover como en *Matrix* pero no atacar mientras dura su efecto.



BUBBLE LEAD

■ Una burbuja que sigue una trayectoria en forma de arco y luego viaja por el suelo, dañando lo primero que toca. Útil para enemigos pequeños.



ITEM 1

■ Este permite a Mega Man crear plataformas temporales que flotan durante unos segundos. Se pueden encadenar hasta tres a la vez para sortear vacíos.

QUICK BOOMERANG

■ Útil en espacios pequeños dado su corto rango. Cuando se dispara aparecen mogollón de pequeños boomerangs rosas.

ITEM 3

■ Este último sirve para generar plataformas que pueden escalar por las paredes. Menos útil que los dos anteriores pero excelente en algunas situaciones.



ITEM 2

■ El Item 2 permite a Mega Man generar una plataforma que se propulsa en horizontal, permitiendo a Mega Man subir y desplazarse con ella.



▶ común a finales de los ochenta. Es más; se podría considerar una bendición. *Mega Man 2* es un juego difícil, pero sus retos son variados. Es posible elegir y priorizar aquellos niveles y retos en los que uno se siente más cómodo para luego poder afrontar con mayores garantías el resto de niveles. De la misma forma, es posible adaptarse a las debilidades de los jefazos (que con el arma adecuada caen en un puñado de impactos) y explotarlas como estrategia. Esto solo sirve para la primera parte, no obstante; al obtener todos los poderes de Mega Man se abre el acceso a la guarida del Dr. Wily, un conjunto de niveles que se recorren de forma lineal hasta la batalla final.

Una de las grandes quejas de muchos jugadores sobre el *Mega Man* original es que era demasiado difícil. *Mega Man 2* incluye nuevos elementos orientados a reducir la frustración. Quizás el más importante fuese el E-tank, un ítem icónico que sirve de reserva de energía, salvando la vida de más de un jugador apurado y la única forma de recuperar energía ante un jefazo. También están los Item 1, Item 2 e Item 3, de nombres poco inspirados pero que ayudan a hacer más accesibles (o posibilitan saltarse) algunas partes de los niveles. Yendo incluso más allá, la versión internacional incluía la selección de dificultad, reduciendo los impactos requeridos para derrotar a los enemigos. Sigue sin ser un juego fácil y algunas secciones pueden frustrar, pero es claramente más razonable que el original.



Esa reducción de la frustración permitió a los jugadores apreciar no tan solo el juego, sino también los escenarios y su banda sonora, especiales por derecho propio. El estilo de dibujos animados característico se expresa mejor en grandes sprites, pero incluso los que son relativamente pequeños están llenos de personalidad. Por lo que a las canciones respecta, muchas de ellas se consideran obras maestras de la NES: llenas de energía, tonos memorables y motivadores que siguen la acción a la perfección. El número de remixes y versiones que han inspirado



» [NES] Un buen uso de la estrategia es vital para los jefazos, incluyendo la elección de armamento.

> “La saga Mega Man debe su continuidad al éxito de crítica y de ventas de la segunda entrega”

es incontable y se citan frecuentemente al hablar de música clásica de videojuegos.

Mega Man 2 fue lanzado en Japón en diciembre de 1988, y como su predecesor gozó de buenas críticas. Los tradicionales cuatro analistas de *Famitsu* le dieron un 6, 7, 8 y 7 para un total de 28/40. Los análisis occidentales fueron más entusiastas. Los cuatro de *Electronic Gaming Monthly* le dieron un 8/10 cuando el juego llegó a los EEUU a mediados de 1989. Cuando desembarcó finalmente en Reino Unido en 1991, un efusivo Jaz Rignall le daba un 95% en *Mean Machines*, valorándolo como "uno de los mejores plataformas nunca vistos". *Hobby Consolas* llegó tarde para analizarlo en España, aunque The Elf sí recibió el tercero como "una nueva obra maestra" y un 93%. En su primera guía de compra, *Nintendo Acción* sí añadía a *Mega Man 2*, le correspondió un más que llamativo 91%.

Esta vez las ventas acompañaron. Las cifras oficiales dicen que *Mega Man 2* vendió 1,51 millones de unidades, convirtiéndolo en uno de los más vendidos de Capcom en ese momento. Solo *Ghosts 'N' Goblins*, con 1,64 millones de unidades, había sido capaz de vender más. El récord que sí mantiene es el del título más vendido de la franquicia, curiosamente. Y no será por falta de entregas, que se cuentan por docenas.

La saga *Mega Man* debe su continuidad al éxito de *Mega Man 2*. Con solo algunos cambios, el equipo fue capaz de revertir los problemas del primero y convertirlo en un hito. El resultado fueron cuatro entregas más para NES, creando una asociación permanente entre ambos. Tanto, de hecho, que *Mega Man 9* y *10* volvieron a su estilo estético, aun siendo desarrollados para plataformas modernas. *Mega Man 2* se puede encontrar en *Mega Man Legacy Collection*. *



»[NES] Nos gustaban los conejos, hasta que este empezó a lanzarnos zanahorias a nuestras narices.



THE WILY WARS

Mega Man 2 recibió un lavado de cara para la Mega Drive, ¿qué tal aguanta el paso del tiempo?

Mientras la SNES recibía nuevas experiencias de *Mega Man* en 1994, los fans de Sega que no conocían al personaje necesitaban ser puestos al día. Como resultado, Capcom creó *Mega Man: The Wily Wars* (o *Rockman Mega World* en Japón), una recopilación que contenía remakes "mejorados" de los tres primeros *Mega Man* e incluso algunos jefazos exclusivos.

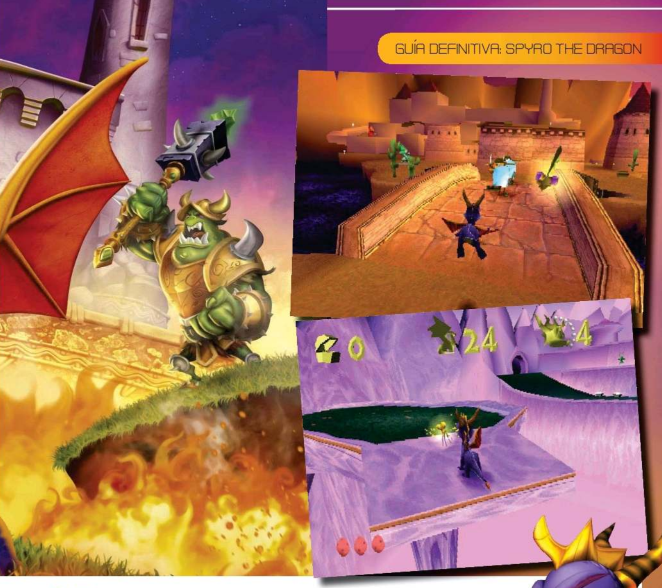
La versión de *Mega Man 2* en *The Wily Wars* se basa en la entrega japonesa, así que su dificultad es equivalente a la versión difícil de NES. Sus gráficos fueron redibujados y las melodías adaptadas, perdiendo parte de su energía original. No hay contraseñas, que se sustituyen por una batería de guardado. La versión PAL sufre, además, de los 50 Hz, que provocan que la acción transcurra a una molesta cámara lenta.

Mega Man: The Wily Wars es ahora mismo un juego caro y buscado. Raro en Japón y en Europa, y que no salió en EEUU dada su exclusividad para el Sega Channel.



Este jovencito dragón púrpura llegó echando chispas siguiendo la estela del Crash Bandicoot de Naughty Dog. En este artículo analizamos qué es lo que hizo que se encendiera la llama de Spyro The Dragon

Texto de Adam Barnes



Hoy día todos tenemos interiorizado el concepto de las 3D en los juegos. El círculo de los gráficos se ha completado y el *pixel art* está reviviendo, tal como se puede comprobar los juegos *indies* que salen en Steam, pero en los tiempos en los que PlayStation pisaba fuerte todo giraba en torno a los gráficos 3D. Se desmontaron todos los géneros para llevar la tradicional perspectiva en dos dimensiones a las incipientes 3D. El videojuego había llegado a una nueva frontera casi de la noche a la mañana y prácticamente cada nuevo lanzamiento traía consigo innovadoras formas de jugar. Es cierto que la llama de Spyro no causó el estallido de los plataformas 3D pero sí contribuyó a mantener vivo el fuego que habían encendido *Super Mario 64* y *Crash Bandicoot*.

De hecho, existen nexos de unión entre la destructora mascota naranja de Naughty Dog y la equivalente púrpura de Insomniac Games. La historia comenzó con *Disruptor*, un espectacular *shooter* cinematográfico desarrollado por Insomniac. No vendió demasiado bien pero impresionó a Universal, que había trabajado con Naughty Dog en *Crash Bandicoot*, lo suficiente como para encargar un nuevo juego al joven estudio. La idea de los dragones surgió desde el principio debido a la afición por los lagartos alados del artista del estudio Craig Stitt. También fue muy útil que el protagonista pudiese volar ya que añadió ▶

“La llama de Spyro no causó el estallido de los plataformas 3D, pero sí mantuvo vivo el fuego”



El remáster de Spyro

El director de diseño de Toys For Bob, Toby Schadt, habla de *Spyro Reignited Trilogy*

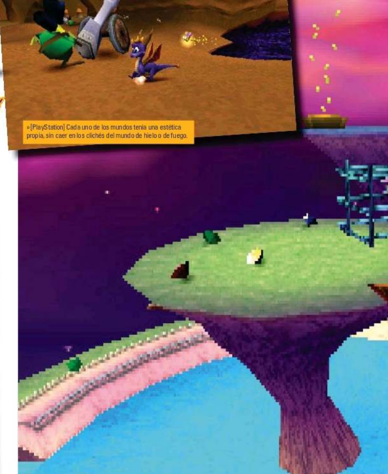
¿Por qué habéis decidido centraros en los juegos de la primera PlayStation?
¡Porque es la trilogía clásica con la que empezó todo! Hay unas cuantas razones que nos llevaron a creer que era el momento adecuado para remasterizar los tres primeros juegos de Spyro, pero la más importante son los fans. No ha desaparecido el amor y aprecio que sienten por Spyro y queríamos crear con el remáster de la trilogía que dio alas al dragón.

¿Os supuso algún reto técnico?
El equipo no tenía nada del código de los juegos originales, y esto supuso un problema. Para solucionarlo creamos una herramienta que llamamos "Spyro-scope" que ayudó al equipo a mapear los juegos originales para poder rehacer el remaster desde cero. Esto quiere decir que todos los niveles de *Spyro Reignited Trilogy* están creados con fidelidad a los originales. Hemos rediseñado los personajes con un toque diferente para que los aficionados puedan revivir las llamas de su amor hacia Spyro y los demás como nunca lo habían hecho.

¿Hay alguna mecánica u otro aspecto importante que hayáis tenido que modificar para ponerlo al día?
Queríamos que se tratase de una declaración de amor que recordase a los jugadores por qué se habían enamorado de estos juegos, así que primero nos centramos en algunos aspectos clave de la trilogía. Primero, los controles: estamos hablando de un plataformas simbólico, y los aficionados se encontrarán que son ahora más suaves y con movimientos más modernos, lo que mejorará la exploración, la recolección y el descubrimiento. Desde los tiempos de PlayStation han cambiado algunos elementos clave como los controles, y hemos querido rendir homenaje a la experiencia original y que, al mismo tiempo, la jugabilidad fuera algo natural en los juegos actuales. Y luego están los gráficos; queríamos volver a captar los escenarios impresionantes, exuberantes y apasionados. Y, por último, está la experiencia: *The Reignited Trilogy* transmite la misma sensación de aventura que los tres juegos originales y va más allá de lo que los aficionados recuerdan con los escenarios remasterizados, los personajes y la música.

A nuestros lectores les encantan los lanzamientos físicos, ¿Por qué los dos segundos juegos de la trilogía son solo digitales?
El equipo de desarrollo ha puesto todo el trabajo y cariño en el juego para asegurarse de que no solo esté a la altura de las expectativas de los aficionados, sino de sus propios listones, que estaban muy altos. Cada uno de los juegos de *Spyro Reignited Trilogy* tiene docenas de niveles muy grandes. El parche del primer día es necesario para quienes hayan comprado el disco físico. Desde el punto de vista del desarrollo, los más de cien niveles y más de 400 personajes de *Spyro Reignited Trilogy* se construyeron a mano desde cero.

Cuando uno está trabajando con juegos ajenos ¿se siente inseguro sobre lo que puede cambiar o no?
Cuando en Toys For Bob nos propusimos conseguir una colección impresionante de juegos, tuvimos que adoptar una serie de decisiones de diseño. El equipo mantuvo su compromiso de mantener la integridad del legado de *Spyro* que los aficionados de la serie recordaban. En Toys for Bob queríamos que el Spyro de *Spyro Reignited Trilogy* fuera fiel al que enamoró a los jugadores la primera vez. El estudio aprovechó que entre sus trabajadores había admiradores de Spyro para asegurarse de que los detalles más importantes de los juegos originales se implementaban con toda fidelidad en *Spyro Reignited Trilogy*.


» [PlayStation] Cada uno de los mundos tenía una estética propia, sin caer en los clichés del mundo de hielo o de fuego.

▶ una capa extra al plataformeo 3D que no existía hasta entonces. Solo hay que recordar lo emocionante que era la breve libertad tridimensional que nos daba la gorra voladora en *Super Mario 64*. *Spyro* transmitía esa libertad todo el tiempo y se diseñó teniendo en cuenta que podías volar.

Al principio el juego tenía un estilo muy diferente. Aunque la intención era crear algo más alegre que *Disruptor* (de ahí que se eligiera un dragón) el aspecto del juego era incluso más oscuro y áspero. De hecho, Insomniac se inspiró en la película *Dragonheart* de 1996 para imprimir al juego ese toque de fantasía oscura. Spyro iba a llamarse Pete, aunque ahora cueste pensar que hubiera triunfado con ese nombre cuando se supone que era un dragón mítico y tal. Estaba empezando el desarrollo cuando se decidieron algunos cambios clave, con el asesoramiento de Mark Cerny (quien entonces trabajaba en Universal Interactive) para emprender un rumbo más atractivo a todos los públicos. La principal razón de este cambio fue que querían dirigirse a un público más joven y así llevarse parte de la tarta de Nintendo. Mark no les obligó a cambiar nada, solo les animó a tener otra sensibilidad tras darse cuenta de que el público al que se dirigía PlayStation tenía más edad que el de N64 y que eso dejaba hueco a un juego familiar de calidad que ellos podían llenar. Pete se convirtió en Spyro y adoptó un tono más colorista y cercano a Disney.

Mark no se limitó a estos cambios, claro. Al productor ejecutivo se le ocurrió un motor 3D panorámico, lo que significaba básicamente grandes escenarios abiertos que no tenían la misma niebla oscura que buena parte de los juegos de PlayStation. Alex Hasting, de Insomniac, era quien debía lograr que esta magia funcionase, para lo que recurrió al lenguaje ensamblador (que no se utilizaba casi nunca, ni siquiera entonces) para escribir casi todo el código. De hecho, el motor de *Spyro* era bastante imaginativo y utilizaba dos motores diferentes: uno para renderizar



a lo lejos, con menos polígonos, y otro para renderizar los objetos más cercanos a más calidad, con una transición perfecta entre los dos cuando hacía falta. Hoy día es una técnica habitual para maximizar la fidelidad visual, pero en aquel momento Insomniac fue pionera en el uso de esta tecnología. Este motor se convirtió en uno de los pilares del diseño y permitía a los jugadores ver a lo lejos los huecos que iban a utilizar para avanzar más adelante. Sin este potente motor de juego *Spyro the Dragon* habría sido una experiencia muy diferente; no habría podido tener islas flotantes con tesoros escondidos, ni largas distancias con plataformas. Incluso el tono alegre y brillante habría sido más opresivo y oscuro si hubiera tenido la niebla oscura de los primeros juegos en 3D, ni se habría convertido en la mascota de PlayStation que acabó siendo.

Está claro que todo esto no hubiera servido para nada si el personaje de Spyro no hubiera tenido la misma calidad que sus escenarios. Charles Zembrillas se encargó del diseño inicial; lo ▶

» [PlayStation] Un detalle sutil y brillante del motor era que si una gema no se renderizaba porque estaba lejos brillaba para llamar la atención del jugador.

“De hecho, el motor de Spyro era bastante imaginativo y utilizaba dos motores diferentes”

El reparto

Las coloridas criaturas que encontrarás en las Tierras de Dragones

SPYRO



Temperamental y peleón. No es que Spyro tenga un carácter que lo haga adorable, pero sí tiene lo necesario para ser un héroe. Y es joven, lo que indica que puede llegar a ser cuando crezca un dragón muy poderoso.

SPARX

Compañera inseparable de Spyro; los dos se convirtieron en amigos después de que Spyro la rescatase del ataque de un pájaro. A la libélula le encantan las mariposas y protege a Spyro de cualquier daño. También actúa como su medidor de salud.

LINDAR



Se podría decir que Lindar fue quien hizo que todos los dragones se convirtieran en estatuas, ya que en una entrevista con DNN -Dragons News Network- se burló del villano diciendo que no era "ninguna amenaza" y que era "feo".

LOS AERÓSTATAS

Spyro no era un dragón adulto, así que solo podía planear un poco, de forma que debe confiar en los distintos aeróstatas para que lo lleven de un mundo a otro... una vez que haya cumplido los requisitos necesarios, claro.

LOS DRAGONES



Hay que rescatar a 74 dragones diferentes a lo largo del juego (de hecho, a seis los rescatas dos veces), cada uno de ellos ofrece al jugador una perla de sabiduría sobre las habilidades del juego o, simplemente, le da la posibilidad de hablar con los más experimentados.

TOSTADO

Se dice que Tostado es uno de los hombres más astutos de Gnasty Gnorc, pero es más bien un hombre de paja, tal vez una dura venganza por el castigo que el ganado había tenido que sufrir de los dragones a lo largo del tiempo.

GNASTY GNORC



El villano del juego. Gnasty Gnorc fue condenado al exilio tras intentar robar el tesoro de los dragones. Después intentó acabar con todos ellos, y se habría salido con la suya si no hubiese sido por ese molesto dragoncito Spyro.

El ADN de un dragón

¿Qué elementos tenía en su interior el bravo dragoncito para que se convirtiera en todo un éxito?

Este mechoncito como un cuerno es una excelente decisión de diseño, casi recuerda a una cresta mohawk como la que llevaría un adolescente rebelde.

El estudio dedicó mucho tiempo en el diseño y la animación de Spyro, en especial esas cejas que se arqueaban dándole un fuerte aire de dibujo casi caricaturesco.

Entre el conjunto de habilidades de Spyro estaba la de escupir fuego, que llegó a convertirse en una de las señas de identidad del personaje.

El impulso rápido era otra habilidad innata en Spyro e iba mejorando poco a poco hasta que llegaba un momento en que iba a toda pastilla.

Cuando Spyro se lanza hacia adelante, la manera en que gira la cabeza y la cámara se le acerca transmite la sensación de que está realmente enfadado.

Una de las prioridades de un plataformas 3D protagonizado por un dragón era que el personaje pudiese planear sin ningún tipo de restricciones.

Al principio del desarrollo Spyro era verde, pero como la mayoría de los escenarios eran verdes, era difícil distinguir al personaje de la hierba y por eso se cambió su color.

Lo más habitual era ver la parte posterior de Spyro, así que se añadieron detalles interesantes como la punta de la cola o las escamas para que al jugador le gustase lo que veía.



» [PlayStation 3] En 2011 Spyro apareció en un juego más, *Skylanders: Spyro's Adventure*, con bonitas figuras de juguete que se usaban en el juego.

▶ llamaron porque había definido el aspecto de *Crash Bandicoot* y Naughty Dog e Insomniac eran desarrolladores que estaban muy cerca física y socialmente. Así es como consiguieron ese aspecto a lo Disney; los diseños conceptuales de Charles se usaron para definir el aspecto de Spyro y sus compañeros, así como las animaciones con las que los personajes transmitían ese tono de dibujos animados. Kirsten Van Schreven fue la encargada de diseñar los distintos mundos y decidió prescindir de los formatos que funcionaban muy bien en los plataformas en aquel momento. Desaparecieron así las fases de nieve, las de desierto y las de selva y, en su lugar, se creó un estilo mucho más original, más místico y acorde con la ambientación fantástica. El mundo inicial de los Artesanos, por ejemplo, era un paisaje de cuento de hadas, mientras que la segunda zona, los Pacificadores, se trataba de un entorno árido y más desgastado por la batalla. Era diferente y contribuía a que Spyro destacase más todavía.

Más aún, *Spyro the Dragon* pasó de ser un plataformas tradicional con fases para ser algo más parecido a la elección de niveles de *Super Mario 64*. La diferencia está en que, en lugar de saltar sobre cuadros, Spyro viajaba a través de unas puertas (en las que se indicaba adónde llevaban haciendo un bonito efecto con las letras) sin que te dieras cuenta de la pantalla de carga de cada fase. La jugabilidad transmitía una sensación de libertad nunca vista en PlayStation. Teniendo en cuenta los problemas técnicos que esto trajo consigo, hay que decir que Insomniac eligió el camino más difícil con *Spyro The Dragon*.

Pero el estudio quería probarse a sí mismos. *Disruptor* había sido un fracaso "con éxito" que demostró su capacidad técnica pero no vendió bien. Con Spyro todo fue positivo desde el principio; salió en 1998 entre las bendiciones de casi todas las revistas y se colocó entre los más vendidos (justo detrás de *Tomb Raider*) y consiguió un puesto en el Salón de la Fama de las mascotas. En total, vendió cinco millones de copias durante la vida de PlayStation. Podía haber sido una mascota más, pero pocos juegos han tenido el encanto duradero del dragón púrpura. Insomniac Games ha sobrepasado el éxito de la serie, pero la gente sigue queriendo que el estudio vuelva a tomar las riendas y tal vez los fans podrían verlo si triunfa lo suficiente el nuevo aspecto revitalizado de Spyro. ★



» [PlayStation] La historia no tenía demasiada importancia en el primer juego, pero transmitía la idea de un Spyro jovenzuelo y descarado.

» [PlayStation] En algunas fases Spyro podía volar. Era una actividad entretenida y pensada para los jugadores que querían conseguir el 100% del juego.

Dragon's Age

De dragón novato a veterano, esta ha sido la larga vida de Spyro...



SPYRO 2: EN BUSCA DE LOS TALISMANES

Llamado en inglés *Ripto's Rage* en norteamérica y *Gateway to Glimmer* en Europa. Insomniac aprovechó el éxito del primer juego y lo mejoró en los aspectos más débiles. No se cambió el diseño en general pero sí se trabajó más la historia y los personajes.



SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN

El tercer y último juego de la trilogía original de PlayStation salió en 2000. Fue el último desarrollado por Insomniac antes de emprender nuevos proyectos. Trajo consigo un montón de mecánicas nuevas entre las que se encontraba la habilidad de controlar a diferentes personajes.



SPYRO: SEASON OF ICE

Cuando la trilogía estaba ya asentada en las consolas domésticas, Universal pensó que era el momento de dar otro empujoncillo al dragón adolescente y el nuevo desarrollador de la serie, Digital Eclipse, llevó a Spyro a un sistema portátil por primera vez. *Season of Ice* salió en Game Boy Advance en 2001.



SPYRO 2: SEASON OF FLAME

En 2002 salió la secuela del juego de Game Boy Advance, *Season Of Flame*. Tenía la misma vista isométrica y fue bien acogido por la crítica, aunque no vendió tan bien como su predecesor. No obstante, entre los dos llegaron a vender 1,5 millones de copias.



SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

En 2002 también salió el primer *Spyro* en una consola que no era de Sony. Se presionó a Check Six Studios y Equinox Digital para que el juego saliera en GameCube y PS2 para navidades, pero utilizaron una tecnología nueva que supuso que el juego tuviese muchos defectos técnicos.



SPYRO: ATTACK OF THE RHYNOCS

Fue el tercer juego de la trilogía de Game Boy Advance. Salió en 2003, desarrollado nuevamente por Digital Eclipse. Siguió el mismo modelo de los dos juegos anteriores de la portátil, con la vista isométrica. Fue el último juego de *Spyro* bajo la marca Universal.



SPYRO ORANGE: THE CORTEX CONSPIRACY

Crash Bandicoot y *Spyro* eran rivales pero de buen rollo (Insomniac y Naughty Dog jugaban cada uno a los juegos del otro), lo que acabó desembocando en otro juego de Spyro para GBA en el que aparecía el enemigo de Crash, Neo Cortex, como el principal rival de Spyro.



SPYRO: A HERO'S TAIL

El desarrollador Eurocom, que ya había trabajado en juegos de *Crash Bandicoot* para PS2 y GameCube, se incorporó a la serie con este juego en 2004. Aprovechó el mundo abierto propio de la serie y le añadió una progresión a lo *Metroid* que requería volver a fases ya completadas para mucho más que para encontrar gemas perdidas.



SPYRO: SHADOW LEGACY

Salió solo en Nintendo DS en 2005. Este juego tiene lugar después de los eventos de *A Hero's Tail*. El desarrollador Amaze Entertainment supo sacar partido a las posibilidades táctiles de la portátil DS al permitir a Spyro lanzar hechizos que se activaban al dibujar el símbolo correspondiente en la pantalla inferior.



LA LEYENDA DE SPYRO: UN NUEVO COMIENZO

En 2006 se produjo el principio de lo que se suponía era un reinicio de la serie, una nueva trilogía a cargo de Krome Entertainment. *Un Nuevo Comienzo* fue el juego más orientado al combate de toda la serie y tenía en inglés como actores de voz a Gary Oldman y Elijah Wood.



LA LEYENDA DE SPYRO: LA NOCHE ETERNA

La segunda parte de la trilogía de Krome fue más de lo mismo y salió en consolas muy diferentes: Wii, PlayStation 2, DS y Game Boy Advance. Curiosamente, la versión de GBA (de Amaze Entertainment) era una aventura 2D a lo *Metroid* con un sólido motor de combate.



LA LEYENDA DE SPYRO: LA FUERZA DEL DRAGÓN

Spyro fue creciendo en la nueva trilogía (aquí era ya un adolescente) pero no le sucedió lo mismo a la calidad del juego. Pese al inteligente recurso de subir la edad del personaje no tuvo una acogida especialmente buena, así que éste fue el último *Spyro* propiamente dicho.

CREANDO CONTROVERSIA

LA HISTORIA DE LAS AVENTURAS DE TERROR DE CRL

LO RARO ES QUE NADIE LO HUBIERA INTENTADO ANTES: HACER UN JUEGO TAN SANGRIENTO QUE LOS CENSORES TUVIERAN QUE TOMAR MEDIDAS. Y ENTONCES RECOGER LOS FRUTOS DE LA INDIGNACIÓN PORQUE, COMO SE SUELE DECIR, NO HAY MEJOR REPUTACIÓN QUE LA MALA REPUTACIÓN...

En la era de *Grand Theft Auto*, *Resident Evil* y *Call Of Duty* es difícil imaginar una época en la que los videojuegos no estaban regulados, no había PEGI, restricciones por edades o guías para padres. Pero hubo un tiempo antes de *Mortal Kombat*, *Doom* y los 'nasties' en FMV como *Night Trap*, en el que los videojuegos se percibían como algo 'solo para niños'. Según mejoró la tecnología, el cambio en la percepción era inevitable; pero este cambio estaba parcialmente instigado por otra sección de la industria del entretenimiento. En 1984, tras la controversia en Reino Unido de los 'video nasties', el gobierno conservador se vio obligado a actuar con la Video Recordings Act, una ley que dio a la British Board Of Film Classification (BBFC) poder acerca de qué podía ver y no ver el público. La publicidad fue intensa: algunas películas prohibidas, como *El exorcista* o *Perros de paja*, incrementaron su fama entre los ingleses por su veto, y en muchos casos encendieron el deseo del público de ver estas películas supuestamente peligrosas.

» [C64] *Frankenstein* subió el gore e incluyó pequeñas animaciones.

Volviendo al mundo de los videojuegos, el género de aventuras iba convirtiéndose en uno de los más populares. Con el advenimiento de utilidades de creación como *The Quill* o *Professional Adventure Writer*, cualquier fan con imaginación podía conjurar una historia para que otros exploraran y se devanaran los sesos. Acabó convirtiéndose en un arma de doble filo: a mitad de los ochenta, las aventuras estaban por todos lados y nadie las compraba, al menos no en una cantidad significativa. Uno de estos fans era Rod Pike, un usuario de Commodore 64 de mediana edad de East Anglia, amante de la ficción clásica. Como tantos otros, Rod envió su primer juego a una casa de software sin que se lo hubieran solicitado previamente, esperando que lo publicaran, y por razones desconocidas, eligió a la londinense CRL. Mientras, el género se había convertido en terreno fértil para otros artistas como Jared Derrett. Jared conoció la compañía en 1984: su hermano Jay y su hermana Lorna trabajaban allí como programadores. "Iba a trastear con el *Melbourne Draw* en el ZX Spectrum y con el *Koala Paint* en el Commodore 64," recuerda Jared. "Solo copiaba algunas ilustraciones de portadas para futuros lanzamientos, hasta que apareció Mike Hodges y pensé, 'Oops, ya no soy bienvenido'". Pero el gerente de CRL ofreció trabajo al joven artista. "¡Sacaba más dinero que mis amigos y no tenía que trabajar a la intemperie!" ríe Jared, que



» [Amstrad CPC] Nuestra favorita de todas las excelentes pantallas de carga.

pronto se vería en el ojo del huracán.

CRL había sido creado por Clem Chambers en 1982 con la intención inicial de distribuir equipamiento informático (CRL son las siglas de Computer Rentals Limited). Cuando el mercado del software de videojuegos explotó un año después, Clem cambió el foco de su negocio y empezó a publicar algunos de los títulos que recibía a diario. "Para mí, los juegos eran como singles de música pop," dice Clem. "Cada uno de ellos tenía una vida aproximada de unas seis semanas, así que llegué a la conclusión de que la forma de permanecer vivo era lanzar uno detrás de otro, disparar y olvidarse". Entre 1983 y 1984 CRL lanzó una buena cantidad de títulos olvidables que, sin embargo, vendieron bien. Para 1985, sin embargo, la competición era mucho más feroz: las compañías de software caían como moscas con deprimente regularidad, y Clem vio claro que los juegos de CRL tenían que hacer algo extraordinario, o bien basarse en una licencia famosa. Lo primero lo cubrió Pete Cooke con sus excelentes aventuras espaciales *Tau Ceti* y *Academy*. Por desgracia, Clem no tuvo tanta suerte con licencias como el programa infantil británico *The Magic Roundabout*, la serie de Gerry Anderson *Terrahawks* y *Blade Runner* (la música, no la película). Necesitaban un nuevo ángulo.

En 1986, CRL aún recibía muchas propuestas, a menudo juegos de aventuras. "El género estaba muriendo, pero me llegaban toneladas," nos cuenta. Vio potencial suficiente en un juego muy ▶

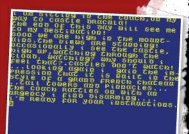

» [C64] *Wolfman* ataca... y esta vez tú eres el villano.

SEMILLA DEL MAL

Los cuatro jinetes del apocalipsis de CRL

DRACULA

■ A veces verborreico, a menudo bizantino en la resolución de sus puzles, *Dracula* llevaba al jugador, Jonathan Harker, a los dominios del conde, y luego de vuelta a Inglaterra como el Doctor Seward. Tal y como acabaría estandarizándose en la serie, hay pocos gráficos espaciales, cuando los hay; en su lugar, aparecen imágenes cuando Harker tiene un sueño, Dracula ataca o los personajes son asesinados, normalmente de forma sangrienta. La versión de C64 tiene unas imágenes adorables y violentas, seguida por Amstrad. La de Spectrum tiene un ilegible y horrendo texto amarillo sobre azul.





FRANKENSTEIN

■ La continuación de Rod Pike de *Dracula* siguió la estructura de tres actos de su predecesor, con el tercero de nuevo haciendo que el jugador cambiara de identidad, adoptando aquí la del propio monstruo torturado. El argumento se centra casi íntegramente en Victor Frankenstein intentando destruir a su creación. De nuevo la mejor versión es la de Commodore, con pequeñas animaciones en las secuencias de muertes. No fue suficiente para asegurar un certificado de 18 años al juego, que sí recibió uno de 15. Incluyendo, extrañamente, la versión de Spectrum, que no tenía gráficos. Al menos esta vez la tipografía resultaba más legible.

JACK THE RIPPER

■ Este fue el juego que dio fama a CRL, posiblemente debido a que trata sobre un monstruo real. Escrito por St Brides, que posteriormente se distanciaron del resultado debido a los brutales gráficos que añadió CRL, *Jack The Ripper* se ganó un certificado para mayores de 18 años bien merecido, además de multitud de páginas en los periódicos. Luchar contra el parser del juego es tan habitual como esquivar a los enemigos, y a diferencia de los juegos de Rod Pike, está programado con *Professional Adventure Writer*, lo que le da más profesionalidad y sofisticación técnica. Por momentos muy horripilante.



WOLFMAN

■ El último juego de Rod Pike para CRL le obligó a la mayor de las restricciones hasta la fecha, debido sobre todo a que el personaje adopta el papel del título, y debe aterrorizar a la población cercana cada vez que hay luna llena. Aunque el juego sigue de cerca los intentos del protagonista por curar su licantropía, su brutal violencia contra inocentes le hizo merecedor de un certificado para mayores de 18 años. El jugador es el hombre lobo en las partes uno y tres del juego, y da vida a su novia, Nadia, en el segmento intermedio. Además del controvertido tema se potenció la animación, con una escena en la que una joven es decapitada por el monstruoso hombre-lobo.

MUERTE GRÁFICA

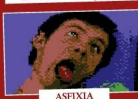
Algunos de los peores destinos que te esperan en las macabras aventuras de CRL



CEGADO POR PÁJAROS



APLASTAMIENTO



ASFIXIA

CAÍDA DESDE LAS ALTURAS



CONGELACIÓN



COMIDO VIVO



DOLOR DE CUELLO



DECAPITACIÓN



EMPALAMIENTO EN CRISTALES

APUÑALAMIENTO



MÁS MORDISCOS



GARGANTA SECCIONADA

MONSTRUOSIDADES



SPLATTERHOUSE

■ El estudiante Rick Taylor es un personaje tímido y educado hasta que encuentra la Máscara del Terror y se convierte en una máquina de matar sin emociones y con una sola tarea en mente: salvar a su novia Jennifer. Claramente basado en el Jason Voorhes de *Viernes 13*, aunque en un modo más caballeroso.

▶ atmosférico y bien escrito que había sido programado con una utilidad muy popular para C64, The Quill. *Pilgrim* era una sencilla historia de venganza y contenía extensas e impresionantes descripciones, aunque menos escenarios de lo habitual. El juego también carecía de otro aspecto crucial: gráficos. Clem explica cómo convenció a su autor, Rod Pike, de que escribiera el primer juego de CRL que acabaría en primera plana de la prensa sensacionalista. "Quería crear mi propio sello de juegos de aventuras," dice, "y después del éxito de los juegos de Fergus, era lógico hacer más". Además de *Pilgrim*, CRL había publicado aventuras de Delta 4, de Fergus McNeill, la mayoría de ellos parodias de novelas de éxito. El íntegramente femenino y muy misterioso equipo de desarrollo St Brides también había vendido juegos a Clem, incluyendo el lagomórfico *Bugsy* y otra parodia, *The Very Big Cave Adventure*. St Brides acabaría jugando un papel esencial en esta historia.

Impresionada por *Pilgrim* ("Una pieza oscura y atmosférica," recuerda Clem), CRL encargó a su autor que programara la continuación, también de terror. Poco después, Clem tuvo la idea de basarlo en una de las novelas góticas más famosas de todos los tiempos. "Bram Stoker estaba libre de derechos," dice Clem, "así que no necesitábamos conseguir la licencia. Pero seguía siendo un nombre

Ring bell
the bell rings a polite
summoning call.
the innkeeper shuffles through
the door behind the desk.he is
poorly dressed,but clean and
tidy.his attitude strikes me
immediately as..humble?...no!..
his head is bowed,but when i
catch sight of his eyes,i see
....fear!.

he speaks to me in a broken,
almost apologetic english,"you
wish to stay with us yes?"
i reply that i do."sorry i not
speak english well,please,to
keep simple".i quickly grasp the
man's level of understanding.
"yes"i say,perhaps a little
loudly.he turns and takes a key
from a peg....

more...

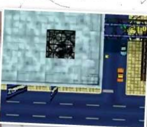
» [ZX Spectrum] Tratando con los aldeanos en *Dracula*.

Otros cinco juegos basados en criaturas poco recomendables









THE SUFFERING

■ Ambientado en una cárcel ubicada en una siniestra isla, *The Suffering* cuenta la historia de Torque, un prisionero en el corredor de la muerte, condenado por matar a su familia. Nos aden tramos en su locura y en cómo se transforma en una bestia musculada y psicológicamente frágil que destruye todo lo que se le pone por delante.

BLOOD

■ Ex-forajido y líder de un culto demoníaco conocido como el Cabal: Caleb no es el típico héroe de western. Asesinado por su propio dios, Caleb se levanta de la tumba en busca de venganza, acompañado solo de su tendencia al sarcasmo. Piensa en un *Duke Nukem* en versión zombi chi flado y con horribles cicatrices y casi lo tienes.

RAMPAGE

■ A pesar de su cómica apariencia, ¡estos tíos son monstruos de verdad! Tiran abajo edificios, aplastan vehículos, pisotean humanos... otro martes para Lizzie, George y Ralph, peligrosos pese a sus ridículos nombres. Ten en cuenta además que son humanos transformados, los que los convierte en caníbales. ¡Muy bonito!

GRAND THEFT AUTO

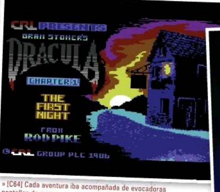
■ Los monstruos tienen muchas formas, y las películas de terror siempre han estado obsesionadas con la banalidad del mal. En 1997, el *GTA* original sembró la polémica con su temática criminal. Por supuesto, podías no cometerlos, pero... ¿Quién se puede resistir a robar un coche y no pasar por encima de su legítimo dueño?

"NECESITÁBAMOS ALGO EXTRA PARA CONSEGUIR EL CERTIFICADO DE MAYORES DE 18 AÑOS'

Clem Chambers

instantáneamente reconocible". Entonces se encendió la bombilla en su cabeza. "La idea me vino por el acta de los video nasties. Una subsección decía que si tenías un videojuego lo suficientemente relevante, podías solicitar un certificado como el de las películas". Clem acertó al asumir que se desataría un escándalo que daría publicidad a *Dracula* y otros juegos similares, pese a que el formato de las aventuras estaba agotado. El juego tenía tres partes. La Primera Noche mostraba a Jonathan Harker llegando a un hotel cercano al castillo de Drácula. Cuando la noche se acerca, tiene encuentros que le perturban con lugareños preocupados, hasta que, una vez llega la oscuridad, los sucesos dan un giro aún más extraño. En la parte dos (La Llegada), el jugador conoce al Conde y acaba convertido en su prisionero; nuestro héroe debe escapar de las garras del vampiro antes de convertirse en el plato principal en un banquete de sangre. Finalmente, la tercera parte está ambientada en Inglaterra, donde el doctor Seward, gerente de un manicomio, recibe una carta de su amigo desde otro país. Ese es el menor de sus problemas: un interno escapa y empieza a desatar el caos en las poblaciones cercanas bajo la influencia del propio Drácula.

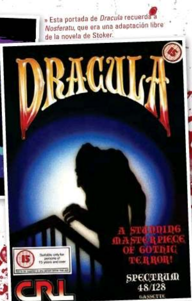
Desde un tipo distinto de castillo tenebroso, el cuartel general de la BBFC, llegó a CRL el modelo de solicitud de calificación para *Dracula*. Tenían que enviar el guión completo del juego, así como los gráficos que aparecían durante el desarrollo. El libro fue adaptado tan fielmente como puedes imaginar por Rod Pike, con los inevitables puzles y misiones



» [C64] Cada aventura iba acompañada de evocadoras pantallas de carga.

para plantear desafíos al jugador. No fueron, sin embargo, las vívidas descripciones de Rod donde CRL tenía puestas sus esperanzas. Cada vez que el jugador moría se mostraba una imagen del sangriento deceso, incluyendo gargantas seccionadas, asfixia y, para sorpresa de nadie, mordiscos en el cuello. Clem y su equipo esperaban que las imágenes fueran lo suficientemente salvajes como para merecer un certificado de Mayores de 18 Años que sirviera de cebo para la prensa sensacionalista. La reacción de los censores fue moderada, lo que decepcionó a la gente de CRL. "Al jugar a los formatos del juego, el texto aportado, este se lee de forma secuencial," escribió un examinador. "Se considera que jugar al juego no es distinto a leer el texto y mirar los gráficos, que son en todo momento imágenes estáticas, lo que niega la necesidad de ejecutar el juego". Las sangrientas descripciones de Rod Pike no consiguieron alterar a los examinadores, aunque sí lo hizo el proceso por el que llegaban a verse las imágenes más salvajes. Traicionando su prejuicio acerca del público al que iban dirigidos los videojuegos, *Dracula* fue premiado con un certificado para Mayores de 15 Años, basándose en que sería "perturbador

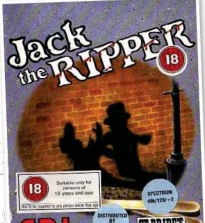
» Esta portada de *Dracula* recuerda a *Nosferatu*, que era una adaptación libre de la novela de Stoker.



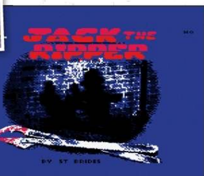
jugarlo en soledad antes de irse a dormir". Todo un logro para CRL, pero no suficiente. "Era obvio para nosotros que necesitábamos algo extra para conseguir el certificado de 18 años," apunta Clem. "Necesitábamos... gráficos animados".

El grafista principal de CRL era Jon Law, y él y Jared Derrett trabajaron juntos para llevar las imágenes terroríficas al siguiente nivel. "Jon y yo planeamos las imágenes y enganchamos una cámara CCTV a un digitalizador recién adquirido. Jon era fotógrafo amateur y pasaba horas iluminando escenas en un almacén casi vacío que había cerca de las oficinas," dice Jared. Para cuando llegaron *Jack The Ripper* y *Wolfman*, otra hermana de Derrett, Lara, se había unido también a CRL. ▶





» La controversia tocó techo con la visión de St Bride de Jack el Destripador.



» [Amstrad CPC] El juego de terror estaba ambientado en Londres.

Lara, Lorna, el programador Jeff Lee, e incluso la encargada de la limpieza de la oficina fueron víctimas en distintos juegos. "¡Hacíamos las fotos, y entonces Jon y yo les añadíamos las gargantas destrozadas y les sacábamos las tripas!" exclama Jared, algo excitado. Pero respira tranquilo, querido lector: todo se hacía en post-producción, lógicamente, incluso los desnudos de algunas víctimas. "Nos encantaba el digitalizador," continúa Jared, "y durante tres semanas, nos parecía el futuro. Pero pronto nos aburrimos: llevaba más tiempo sacar de él una imagen útil que calcar una foto impresa en acetato y pegada con celo a nuestros monitores".

Con *Dracula* vendiendo de forma más constante que espectacular, el jefe de CRL pidió a Rod Pike otra pieza basada en literatura clásica. El *Frankenstein* de Mary Shelley fue la elección lógica: el jugador es Victor Frankenstein y busca al monstruo después de que este haya matado aparentemente a su hermana. Al final de la parte dos se enfrenta a la criatura en Suiza, y en la parte tres da vida al propio monstruo. Como en *Dracula*, los gráficos ilustraban las muertes, pero permaneció el certificado de 15 años.

> "ERA PÁNICO MORAL TÍPICO, Y SIN LA AYUDA DE LOS MEDIOS, NINGÚN BUSCADOR DE ESCÁNDALOS HABRÍA OBTENIDO OXÍGENO
>
> Clem Chambers

Mientras Rod Pike estaba con la continuación, *Wolfman*, CRL recibió la visita de otros desarrolladores. "St Brides se ofreció a hacer *Jack The Ripper*. Solo podían intentarlo con nosotros, nadie más se atrevía," explica Clem. El ataque por parejas de *Wolfman* y *Jack The Ripper* surtiría efecto y se ganarían los certificados para adultos, pero por distintas razones. Los gráficos de *Jack The Ripper* fueron comparados con una película de terror, pero fueron las intensas descripciones de St Brides las que se ganaron el certificado. La BBFC aceptó el juego sin cortes, pese a las imágenes que mostraba la contraportada del juego: una de las víctimas del Destripador abierta en canal y unas cuantas descripciones muy explícitas que hicieron inevitable la calificación de 18 Años. Pero la furia de los diarios sensacionalistas cayó sobre Jared Derrett, entonces de 16 años. Recuerda que "se habló de lo irresponsable que era que yo hubiera hecho los gráficos de un juego al que no podía jugar. Pero era sencillo: cuando hacía los gráficos, el juego estaba sin certificar; si no jugaba con él, no había daño".

En *Jack The Ripper*, el jugador es un paseante inocente, falsamente acusado de terribles crímenes. Para probar su inocencia debe localizar al asesino, el epónimo villano victoriano. *Wolfman*

¡EL HORROR, EL HORROR!

Otras cinco sangrientas polémicas de los 8 bits.



BARBARIAN: THE ULTIMATE WARRIOR

■ No solo fue polémica la campaña publicitaria de *Barbarian*; su asustaviejas movimiento de decapitación causó su controversia también. La portada de Oliver Frey para *Crash* en la que se detallaba el momento terminó de revolverlo todo.



SOFT AND CUDDLY

■ La continuación del programador John George Jones de su demoniaco *Go To Hell*, y otro obvio intento de excitar a público y prensa especializada. El juego es más extraño que terrorífico, pero eso no impidió que unas cuantas personas se vieran considerablemente alteradas.



OLE TORO

■ Una simulación deportiva no tiene por qué ser polémica, pero cuando las mecánicas de los simuladores se aplican al toreo, la controversia es inevitable. El juego de Americana no era gran cosa, pero se ganó unas cuantas puntuaciones (casi todas fuera de España) de 0/5 solo por la terrible idea.





» [Amstrad CPC] La tercera parte de *Dracula* cambia de protagonistas y ambientación.



» [C64] La pantalla de carga de *Dracula* sienta cabeza con los horrores que te esperan.

tiene una propuesta distinta. Aquí, el jugador asume el rol del personaje del título, un hombre atrapado por la maldición de la licantropía. Rod Pike y CRL finalmente dieron con un tema que causó consternación en el seno de la BBFC. Relativamente despreocupados por las imágenes, los examinadores palidecieron ante el rol que el jugador tomaba en *Wolfman*. Ya no era un valiente héroe probando su inocencia o combatiendo a un viejo villano: *Wolfman* daba la oportunidad de masacrar un pueblo con la bestia peluda, desgarrando gargantas, normalmente con los gráficos marca de la casa como resultado, y a menudo con mujeres como víctimas. Este perturbadora inversión de roles, más que cualquier otra cosa, aseguró a *Wolfman* un certificado de 18 Años de la BBFC.

La prensa especializada era una cosa; la conmoción que provocó en los medios sensacionalistas era música para los oídos de Clem, conforme la máquina manipulada por CRL iba arrojando frutos. "Era pánico moral típico," dice, "y sin la ayuda de los medios, ningún buscador de escándalos habría obtenido oxígeno. Sin los medios no habría habido provocación". Más allá de los periódicos, las revistas de videojuegos quedaron impactadas con *Jack The Ripper*. "El nuevo juego de CRL abre nuevos caminos (o se sumerge en nuevas profundidades, según tu punto de vista)," dijo la revista *ACE* en su número de enero de 1988 antes de apuntar a lo que la mayoría de la gente pensaba sobre el certificado de 18 años. "No hay duda de que el título no debería ser jugado por menores... pero lanzarlo para C64 y Spectrum significa que lo van a jugar muchos usuarios de menos de 18 años". La discusión siguió en meses posteriores, y se discutió si muchos otros juegos sin calificación serían en realidad ilegales bajo los presupuestos de la Video Recordings Act. Pero esa es otra historia.

Wolfman fue el último juego de terror de CRL, con la excepción de una recopilación de Rod Pike en 1988. "Nos separamos de nuestro distribuidor, y eso fue la sentencia de muerte para CRL," se lamenta Clem. "El mercado había evolucionado también, y las aventuras gráficas con texto se habían quedado obsoletas, como había pasado con las aventuras de texto antes de ellas. Dejaron de vender por completo". Jared Derrett, por entonces un adolescente, solo tiene admiración por aquella maquinaria publicitaria. "¡Lo de buscar un certificado de la BBFC fue de genios! Por entonces, se trataba de vender juegos; ahora se ha demostrado que puede tener sentido para proteger a los niños, en cualquier medio. Y Clem demostró al mundo que el marketing, como el agua, encuentra grietas para generar terremotos. Pero nos encantaba; éramos críos anónimos trabajando en un almacén en el culo del mundo en Londres. Y poco después teníamos a la prensa nacional al teléfono preguntándonos cómo habíamos creado ese monstruo".

Estos juegos transformaron la percepción del público en los 80. Un cambio que encontró resistencia entre ciertos sectores, aunque en muchos sentidos ayudó a la industria y a los jugadores a madurar y a ser más conscientes de sus implicaciones. Citando a Mary Wollstonecraft Shelley en *Frankenstein*, "Nada resulta tan doloroso para la mente humana como un gran cambio repentino". *

Gracias a Clem y Jared por su tiempo.



DEATH WISH III

■ Seamos honestos: una adaptación de la violenta película de Charles Bronson no puede ser una cosa tranquila, y Gremlin Graphics se empleó a fondo para transmitir la inmoralidad y violencia de la película. Lo mejor: el amasijo de órganos de enemigos que quedaba como resultado del impacto de un lanzamisiles.



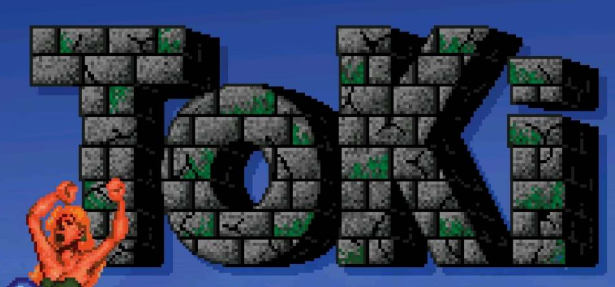
MAD NURSE

■ Un plataformas barato y alegre no es el tipo de título que esperarías que fuera especialmente polémico, pero en este puedes electrocutar, envenenar o lanzar bebés por el hueco del ascensor. Todo con el correspondiente sentido del humor, claro, pero no por ello menos perturbador.


» [ZX Spectrum] El equipo de CRL recreó lo mejor que pudo las imágenes terribles de otras versiones.



LA GUÍA DEFINITIVA



Los juegos de plataformas arrasaban a finales de los 80 y principios de los 90, pero siempre en sistemas domésticos. Por eso, cuando Toki llegó a los recreativos, destacó sobre todos.

Texto de Kieren Hawken

Desarrollado en 1989 por TAD Corporation, *Toki* fue el mayor éxito de la casa de *Cabal* y *Blood Bros*. Conocido en Japón como *JuJu Densetsu* (La leyenda de JuJu), fue importado a los recreativos de EE.UU. a manos de Fabtek, que decidió rebautizarlo como *Toki* (que en maorí significa hacha). Toki es un líder tribal que vive felizmente en una isla del Pacífico Sur, pero toda esta felicidad salta por los aires cuando la bella Miho, la princesa de la que Toki está locamente enamorado, es secuestrada por el diabólico brujo Vookimedlo. El malvado chamán pretende llevar a Miho a un palacio dorado en la cima de un volcán, y para conseguirlo lanza un hechizo que transforma a todos los habitantes de la isla en animales y bestias. Toki acaba convertido en simio, pero el hechizo no funciona según lo planeado y Toki mantiene su consciencia anterior y, por tanto, la voluntad de rescatar a su amada. Como resultado de la transformación ahora tiene poderes especiales que incluyen la capacidad de escupir proyectiles.



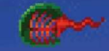
» [Arcade] El casco de fútbol americano actúa como protección y permite recibir varios golpes en la cabeza sin morir.

Para llegar al palacio dorado Toki debe atravesar seis niveles que abarcan diferentes partes de la isla, incluyendo la selva, el lago, la cueva de hielo o el propio volcán. No hay nadie que pueda ayudar al pobre Toki, ya que Vookimedlo ha puesto a todos sus antiguos amigos en su contra. Hay dos formas de eliminar a estos enemigos: disparándoles proyectiles o saltando sobre sus cabezas. La mayoría de ellos necesitan varios impactos para morir y contraatacarán lanzando también los suyos o intentando tocarte. Afortunadamente para Toki, existen varios ítems esparcidos por el mapeado que le ayudarán en su odisea. Algunos de ellos mejoran sus escupitajos (doble, triple, aliento de fuego, otro que permite cargar el disparo o una única bola, pero más grande),

HERBAMO







WEBSTAMITE

LAS CONVERSIONES





COMMODORE 64

■ La única versión para 8 bits, lanzada por Ocean. El cartucho para C64 no es muy deslumbrante, ya que le falta la intro, un nivel completo y solo tiene una pista de música. Aun así, lo que hace, lo hace muy bien.

LYNX

■ Se podría decir que esta versión es la mejor conversión casera del juego, ya que ofrece unos niveles de calidad muy altos. Los gráficos son excelentes, la banda sonora está entre las mejores de la máquina y se controla realmente bien. Eso sí, su dificultad es bastante alta.



NES

■ El port de 1991 hecho por Taito, como tantos otros en el sistema, realiza algunos cambios con respecto a la recreativa. El estilo gráfico es bastante diferente, hay modificaciones en los escenarios y ahora existe una barra de salud que lo hace todo mucho más fácil.

MEGA DRIVE

■ Subtitulado *Going Ape Spit*, la versión Mega Drive producida por Sega es casi más una secuela que una conversión directa. Si bien muchas de las características del original están aquí, el juego tiene nuevos niveles, nuevos power-ups y es más largo.





ATARI ST

■ A cargo de Ocean Francia, se trata de una conversión impresionante. Cuenta con excelentes gráficos, una magnífica banda sonora y consigue que la jugabilidad del original se replique casi a la perfección.

AMIGA

■ Cualquiera esperaría que la versión de Amiga se pareciera a la de Atari ST, pero al compararlos se ve que se programaron de manera independiente. No podríamos decir si esta versión es mejor o peor, así que diremos que se ven y se juegan de distinta manera.





IPHONE

■ Lanzado por Magic Team para iPhone en 2009, se trata de un port bastante fiel del juego original que se muestra en modo retrato con un gran pad virtual en el tercio inferior de la pantalla.

ATARI 7800

■ Hace unos años ni siquiera se sabía que existía una conversión para Atari 7800 y, de repente, apareció un prototipo bastante completo. Se trata de un port bastante fiel de la recreativa y por tanto es una verdadera lástima que nunca tuviera lanzamiento oficial.





KILLER HARNAS

GARNIDARE

IVOR

TIMAGON







GATE OF MOORNAH

■ Este extraño jefe intermedio que aparece en la primera fase es una máquina gigante que ocupa más de una pantalla. Hay que eliminar a los monos que la controlan para avanzar sin peligro.

BOLORAGOG

■ El primer jefe final, cuyo diseño está basado en las estatuas de la Isla de Pascua, nos lanzará monos sin parar (llamados Geeshergam) para evitar que nuestros proyectiles le impacten a él.






NEPTUNA

■ El segundo y último jefe intermedio del juego. Aunque puedes matarlo, lo más inteligente es evitarlo. Nada con cuidado por la parte superior, pegado a la pared y, si quieres, remátalo desde la retaguardia.



MORGULVAR

■ Hay varias formas de eliminar a esta especie de pasa mutante, pero la más sencilla es gatear hasta el fondo de la pantalla, pasar entre sus piernas y eliminarlo desde detrás.

ZORZAMOTH

■ Solo hay una táctica para eliminar a este mamut gigante, y no es otra que agacharse y disparar a sus pies cuando toca el suelo. Si llegas aquí con el power-up de disparo grande no te costará nada salir victorioso.





BASHTAR

■ Para finalizar el quinto nivel debes romperle el corazón a Bashtar. Agáchate o salta para evitar sus extremidades voladoras, luego acércate a su corazón (cuando esté a la vista) y dispara.







RAMBACHA
■ El jefe del nivel dos es mucho más duro de lo que parece, debido a que su rutina de ataque no es tan predecible. Hay que estar atento a dónde aparece, eliminar los múltiples ojos que lanza y golpearlo antes de que desaparezca.

VOOKIMEDLO
■ El jefe final cambia de forma y se transformará en una bestia bastante fea y grande. Dispara a su cuerpo mientras esquivas sus proyectiles y conseguirás recuperar tu forma humana y a tu amada.

» [Arcade] A los monos les encanta columpiarse en las lianas, incluso sobre la lava...

mientras que otros permiten a Toki mejorar sus habilidades: el casco de fútbol americano le proporciona protección en la cabeza y las zapatillas permiten saltar más alto y acceder a plataformas e items no alcanzables de otra forma. También se puede recoger fruta para mejorar la puntuación o monedas, que nos darán una vida extra si nos hacemos con 50 de ellas. Para rescatar a la princesa, Toki deberá saltar a través de plataformas destartaladas, balancearse en lianas, trepar por enredaderas gigantes o incluso nadar en un lago. *Toki* destaca entre los títulos similares de su época por su exquisita mezcla entre Run'N Gun y plataformas, y porque requiere un control muy preciso, casi coreográfico, para obtener determinados power ups o eliminar fácilmente a los enemigos. *Toki* no es precisamente un juego fácil, sobre todo en sus últimos niveles. Acabarlo con una única moneda no estaba al alcance de cualquiera.

Debido a su éxito, los ports domésticos no tardaron en aparecer. Ocean Software, especialistas en conversiones de coin-ops, fueron los primeros en actuar (desde Ocean Francia) y ya en 1991 empezaron a anunciar sus ports para ordenador, siendo los de Atari ST y Amiga los primeros en aparecer. Sin embargo, las tres versiones para 8 bits tuvieron peor desenlace. Se anunció una versión para ZX Spectrum, que iba a ser programada por Special FX, que nunca llegó a ver la luz. No se sabe por qué nunca se terminó, pero es muy probable que la bajada de ventas de juegos para Spectrum y la posibilidad de



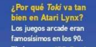


P&R: D SCOTT WILLIAMSON

Charlamos con el programador que se encargó de trasladar el arcade original a Lynx.

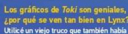
¿Cómo acabaste trabajando para Atari con la tarea de portar *Toki* a Lynx?

Entré a trabajar en Atari en 1987 para trabajar en juegos para Mega Drive, pero cuando el acuerdo se canceló empecé a trabajar en programas para Atari ST, como *White Water Madness* y en algunos controladores de sonido digitalizados y herramientas para 2600, 7800 y Atari 8 bits. Cuando Atari y Epyx llegaron a un acuerdo para trabajar en Lynx, me apunté. La portátil era algo nuevo y sorprendente, así que aproveché la oportunidad para trabajar con ella y profundizar. Atari me nombró jefe de soporte de desarrolladores para Lynx, así que podía elegir mis propios proyectos. Me encantaban los juegos arcade, por lo que no os sorprenderá saber que trabajé en *Road Blasters*, *STUN Runner* y *Toki*.



¿Por qué *Toki* va tan bien en Atari Lynx?

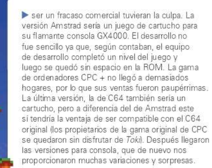
Los juegos arcade eran famosísimos en los 90. Títulos como *APB*, *Pac-Land*, *Hydra*, *Xenophobe*, *Road Blasters*, *STUN Runner* y, por supuesto, *Toki* eran muy buenos, no podías jugar nada como ellos en casa. Bueno, hasta que llegó Lynx con sus sprites escalables ilimitados a todo color, hardware de desplazamiento especializado y sonido avanzado. Podíamos convertir esos juegos y hacer que tuvieran una calidad nunca vista. Sacamos juegos para Lynx que no aparecieron en Mega Drive o Super Nintendo, algo genial. El hardware del Lynx estaba muy bien adaptado para los juegos de arcade y creo que *Toki* es la mejor muestra de ello.



Los gráficos de *Toki* son geniales, ¿por qué se ven tan bien en Lynx?

Utilicé un viejo truco que también había usado en *Road Blasters* y *STUN Runner*, llamado cambio de paleta en la mitad de la pantalla. Sin esta técnica, la Lynx solo puede mostrar 16 colores en pantalla al mismo tiempo, pero pronto descubrí que con una programación de temporizador inteligente podría cambiar los colores de la paleta en la parte inferior de la pantalla o en cada línea de exploración. Logré obtener 48 colores únicos en pantalla a la vez, triplicando la cantidad de colores permitidos en pantalla en un solo frame. Estoy bastante orgulloso de que los primeros emuladores de Lynx no tuvieron en cuenta esto y por tanto fueron un completo desastre.





▶ ser un fracaso comercial tuvieran la culpa. La versión Amstrad sería un juego de cartucho para su flamante consola GX4000. El desarrollo no fue sencillo ya que, según contaban, el equipo de desarrollo completó un nivel del juego y luego se quedó sin espacio en la ROM. La gama de ordenadores CPC + no llegó a demasiados hogares, por lo que sus ventas fueron paupérrimas. La última versión, la de C64 también sería un cartucho, pero a diferencia del de Amstrad este sí tendría la ventaja de ser compatible con el C64 original (los propietarios de la gama original de CPC se quedaron sin disfrutar de *Toki*). Después llegaron las versiones para consola, que de nuevo nos proporcionaron muchas variaciones y sorpresas.

Las primeras dos versiones en aparecer fueron la de NES a manos de Taito y el remix para Mega Drive, de parte de la propia SEGA. Si bien la primera trató de mantenerse fiel al original, pero introduciendo algunos cambios que afectaban a la jugabilidad, la segunda tomó un camino totalmente distinto que resultó en un juego completamente original, casi una secuela. La versión para Atari Lynx de 1992 sería la siguiente. Programada por D. Scott Williamson, que venía de participar en otras conversiones como *STUN Runner* o *Road Blasters*, ports muy fieles a sus originales que elevaron la reputación de Lynx a ser considerada una máquina





» [Arcade] Aliento de fuego, el disparo más poderoso del juego.







» [Arcade] El nivel de la jungla contiene algunos de los enemigos más pesados y difíciles de matar de todo el juego.

arcade portátil. Para acabar, hay que destacar la conversión de Image Software para Atari 7800, que se encontró y recuperó en un disco duro allá por 2014. Hay varios datos sorprendentes acerca de este descubrimiento. Primero, la fecha de copyright, de 1993, cuando la producción de 7800 había cesado el año anterior. También sorprende que era solo para zona PAL, a pesar de que EE.UU. era el mercado más popular del sistema. La versión rescatada estaba bastante completa, por lo que se ha especulado con que su desarrollo fuera parte de un relanzamiento de Atari 7800 como ya pasó con Atari 2600 Jr, junto con otros títulos muy conocidos como *Rampart*, *Steel Talons*, *Pit-Fighter* y *Road Riot 4WD*. Puede que nunca sepamos la verdad, pero todos deberíamos poder comprar y jugar esta conversión tan impresionante gracias a los editores de Homebrew y prototipos Beta Phase Games. Otra versión perdida del juego fue la anunciada para PC, PS3, Wii y Xbox 360 en 2011. Aquel remake de *Toki* estaba siendo programado por la francesa Golgoth Studios y, después de cancelar su fecha de lanzamiento nunca más se supo. Los fanáticos de *Toki*, ansiosos por tener disponible una nueva versión, mantuvieron el luto hasta 2018, momento en el que Microïds lanzaba un sensacional remake para Switch construido sobre los cimientos del fallido proyecto de Golgoth, y con parte del equipo francés a bordo. ✱


» [Switch] La nueva aventura de Toki lleva varios meses a la venta. ¡A comprarla!

TOKI REMASTERED

Pierre Adane y Philippe Dessoly forman parte del equipo de Microïds, responsable del reciente remake para Nintendo Switch.

» Pierre Adane (arriba) y Phillipe Dessoly (abajo) son grandes fans del *Toki* original y ambos trabajaron en Ocean Francia.

¿Qué pasó con la versión de Xbox 360 que se anunció por primera vez en 2009?

PA: Solo se completó parte del primer nivel. Fue desarrollada en Unreal Engine y, lamentablemente, no pudimos llevarla a cabo después de mucho discutirlo con el equipo.

¿Por qué rehacer *Toki*? ¿Sois fans del juego arcade original?

PA: Yo era un gran fan de *Toki* desde que apareció. Cuando se lanzó el juego original yo estaba trabajando en Ocean Francia. *Toki* fue uno de los juegos que la empresa adaptó para Atari ST y Amiga. Yo no participé, estaba trabajando en *Pang*, pero tuve el placer de seguir su desarrollo. Cuando se presentó la oportunidad de desarrollar una nueva versión, la idea me emocionó de inmediato. Además, trabajar de nuevo con Philippe fue un gran placer.

PD: Yo también descubrí *Toki* en Ocean Francia. Era un gran fanático de los juegos arcade, pero nunca había oído hablar de *Toki*. Acababa de terminar el juego *Ivanhoe* cuando empecé a convertir juegos de recreativa, y empezar con *Toki* fue una gran oportunidad. Cuando me ofrecieron la oportunidad de trabajar en el remake de *Toki*, rápidamente dije que sí. Sabía que podría mejorarlo con mi propio estilo, especialmente trabajando de nuevo con el equipo de *Mr. Nutz* (Pierre y Raphaële Guesqua).

¿Qué desafíos técnicos habéis encontrado durante el desarrollo?

PA: Quizá el principal reto era mantenernos lo más fieles al original.

PD: O el tiempo que empleamos. La forma en la que hacemos videojuegos ahora, su desarrollo y sus tiempos han cambiado. Tuve que recrear completamente todos los personajes y entornos, y asegurarme de que no me dejaba nada.

¿Habéis hecho algún cambio notable para esta nueva versión?

PA: El aspecto visual es la evolución más importante, está claro.

PD: Quería que el juego fuera un dibujo animado, así que comencé a rediseñar a todos los personajes de esa manera. Creé los nuevos entornos y, por supuesto, rediseñé la animación de los personajes.

¿Por qué lanzarlo en Nintendo Switch? ¿Hay planes para lanzar este remake en otras plataformas?

PA: Elegimos Nintendo Switch porque es perfecta para este tipo de juego. La facilidad de uso de la consola encaja perfectamente con el espíritu del juego.

PD: Como dice Pierre, Switch es perfecta para este nuevo *Toki*. Espero que también podamos adaptarlo a otras plataformas, pero eso es ya decisión de Microïds.

KATYEROWS



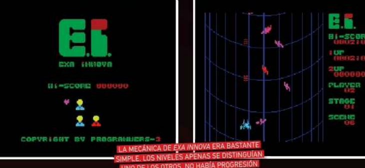




COMPILE: EL CAMINO HASTA ZANAC

Los grandes pilotos del joystick sabrán que Compile es una de las compañías que más ha aportado al género del shoot'em up. Pero *Aleste* y sus múltiples variantes (como *Musha, Blazing Lasers, Sylphia* o los *Power Strike*) son solo la consecuencia de lo que supuso una joya como *Zanac*...

Texto de José Manuel Fernández "Spidey"



La mecánica de *Exa Innova* era bastante simple. Los niveles apenas se distinguían uno de los otros, no había progresión en nuestro armamento, la música era un pequeño loop de 5 segundos... aún así, su desarrollo resultaba muy fresco, y su desafiante propuesta era todo un plus.



» [Apple II] A.E. presentaba una mecánica clásica plasmada sobre una inusual perspectiva tridimensional.

No eran pocos los desarrolladores nipones que, antes del boom del videojuego en Japón, se buscaban la vida fuera.



Sony fue la responsable de publicar el juego que puso a Programmers-3 en el punto de mira del público nipón. El fuerte apoyo que recibía la marca Hit Bit propició que *E.I.* traspasara fronteras, lo que se tradujo en que pudo ser disfrutado en países como España, donde tuvo una fuerte presencia el sistema MSX.

Hemos surcado las belicosas galaxias de los ocho bits en numerosas ocasiones, batallado a bordo de cazas espaciales a la usanza de Vic Viper, Solvalou, R9 o la "Caesar" de *Star Soldier*. Es fácil recordar las épicas experiencias surgidas de las estelares aventuras que proponían clásicos como *Terra Cresta*, *Slap Fight* o *Zynaps*, cuya ejecución en ordenadores eran dignas de mención. Sin embargo, en ocasiones se suele pasar por alto la brillante aportación de una casa como Compile a la hora de llevarnos a las estrellas a pegar tiros. Y ojo, porque estamos hablando de unos tremendísimos pioneros del arte del shmup moderno, con auténticas maravillas a todas luces incunables.

Bien merece la pena repasar las piedras angulares que sostuvieron su trayectoria en el género, de la que sus máximos exponentes bien pueden ser algunos de los ejemplares que componen la saga *Aleste*. Con todo, lo justo es retroceder en el tiempo para vivir de primera mano los primeros y titubeantes pasos que una Compile que todavía no tenía muy claro su nombre. Un camino ejemplar al respecto de cómo fueron perfeccionando una más que característica fórmula shmup por la que, además de un buen hacer patente, desbordaban un amor por el género que desde luego no podían ocultar. Un trayecto cuyo gran culmen responde a un nombre muy particular: *Zanac*.

Curiosamente, y a pesar de que estamos hablando de una desarrolladora cien por cien japonesa, la gran culpable de alentar la aparición de Compile fueron los americanos de Broderbund Software. Hay que dirigir la mirada prácticamente hacia los orígenes del ocio electrónico a nivel doméstico, concretamente aquel referido a los ordenadores personales. Es ahí donde contemplaremos los inicios de los famosos productores de auténticos mitos del videojuego como *Choplifter*, *Lode Runner* o *Prince of Persia*, grandes impulsores en conjunto de la faceta lúdica de una máquina como el Apple II. Y es que, recién comenzada su andadura, buscando comercializar una línea de productos competentes con la que poder hacerse hueco en el mercado, Broderbund forjó en 1980 una alizanza con la empresa de ▶



» [MSX] Final Justice heredaba detalles de Exa Innova, como un sprite para la nave protagonista bastante parecido.



» [MSX] Cada partida con Final Justice exigiría lo mejor del jugador. Compile no nos lo puso nada fácil.

CONTEMPLADO CON LA PERSPECTIVA QUE OTORGA EL TIEMPO, *FINAL JUSTICE* VIENE A SER UN ESBOZO MUY CLARO DE LO QUE LUEGO SERÍAN TÍTULOS COMO *ZANAC* O *ALESTE*. A PESAR DE MOSTRARSE COMO UN EJERCICIO PRIMITIVO EN COMPARACIÓN CON ESTOS TITANES, ENCONTRAREMOS LA MAYORÍA DE LAS PREMISAS QUE DEFINEN LA OBRA GLOBAL DE COMPILE EN EL GÉNERO DEL SHMUP.

LAS DIFERENCIAS EXISTENTES ENTRE A.E., *EXA INNOVA* Y *FINAL JUSTICE* SON UN BUEN EJEMPLO DE LA MISMA EVOLUCIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS.

▶ software japonesa Starcraft, una desarrolladora afincada en Tokio cuyo hombre clave por aquellos entonces, Mike Suzuki, había creado tres juegos muy interesantes: *Alien Rain* (inicialmente conocido como *Apple Galaxian*), *Alien Typhoon* y *Star Blazer* (también llamado *Sky Blazer* en sus versiones para Atari 8-bit y Commodore VIC-20).

Este acercamiento al videojuego nipón propició el que Makoto Horai y Jun Wada pudieran enseñar su obra al productor americano. Wada, cuyo anterior proyecto dentro de Starcraft ya había sido publicado por Broderbund (*Snoogle*, un clon de *Pac-Man* desarrollado junto a Kenn Iba para Apple II), mostró un sencillo arcade basado en las clásicas mecánicas de los matamarcianos de la época, inspirándose en *Galaxian*, *Phoenix* y demás decanos del género. El juego respondía al nombre de *A.E.* (las siglas de *"Anti Environmental"*), y poseía una serie de novedades ciertamente llamativas para la época. Destacaba por el impacto visual la perspectiva empleada, mostrando una panorámica tridimensional del escenario con edificios y otras construcciones simulando unas aparente profundidad, matiz que se veía reforzado por las formaciones de enemigos, que podían pasar por detrás y por delante de ciertos elementos del decorado de manera bastante espectacular. Sin duda, un buen debut para un grupo que comenzaría esta particular andadura firmando como Programmers-3.

Como era habitual, en 1982 el juego salió en principio para Apple II, y algo después en Atari 8-bit; siendo más tarde portado por terceros hacia sistemas como PC-88, VIC-20 o MSX (esta última por Aya Tomita, de Toshiba Emi), convirtiéndose en uno éxito más que destacable dentro de lo que era este primer tramo de vida de Broderbund. No obstante, el paso de los sucesivos meses conllevaría la popular entrada de los primeros micro-ordenadores de fabricación japonesa para uso doméstico, y las desarrolladoras del país comenzarían a mirar más hacia sus máquinas, transformando el videojuego nipón en un ecosistema hasta cierto punto endogámico. Salvo la excepción de empresas osadas como Hudson Soft o Hal Laboratory, pocas veían necesario mirar a las Américas para asegurar una presencia fructífera en el mercado; pudiéndose contar con una gran compañía como Sony que buscaba material de calidad de cara a engrosar su catálogo para su línea de MSX HitBit.

Se daba el caso de encontrarnos en un marco de circunstancia en el que los arcades de naves espaciales predominaban sobre todas las cosas, y Sony apostaba como ninguna otra por tan clásico subgénero. El catálogo de la multinacional estaba poblado por especímenes de calidad de empresas como Taito, Hudson Soft o Konami; y muchos, muchos de ellos eran matamarcianos de corte clásico, casi siempre siguiendo la estela de piezas como



» [MSX] Guardic es un matamarcianos extremadamente exigente. Su mezcla de habilidad y estrategia es exquisita.

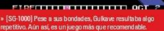


» [MSX] Gestionar el armamento adecuado para cada habitáculo es vital si queremos progresar en el juego.



» [SG-1000] Gulkave fue producido por Sega pero detrás de su desarrollo estaba Compile.





» [SG-1000] Pese a sus bondades, Gulkave resultaba algo repetitivo. Aún así, es un juego más que recomendable.



GUARDIC, OTRO ABANDERADO DE LA "INTELLIGENT ACTION" DE COMPILE, SE HIZO BASTANTE POPULAR ENTRE LOS USUARIOS DE MSX. SIN EMBARGO, FUE SU SECUELA LA QUE ATESORÓ MÁS FAMA EN OCCIDENTE. THE GUARDIAN LEGEND (THE LEGEND OF GUARDIC EN JAPÓN) SALIÓ PARA NES, Y MEZCLABA SHMUP Y AVENTURA POR IGUAL

Galaxian, *Xevious* o *Scramble*. Programmers-3 había logrado un par de contratos con Sony, ayudando a la conversión al estándar MSX de títulos como el *Choplifter* de Dan Gorlin o el *Lode Runner* de Doug Smith (ambos originalmente producidos para Broderbund); por lo que ya tenían abierta una puerta que les posibilitaba presentarles sus propias producciones.

Así, el joven e inquieto Masamitsu Niitani, que estaba más que decidido a hacer cosas grandes, reunió a un par de amigos para que lo apoyaran en lo audiovisual y, haciéndose cargo tanto del diseño de juego como de la programación, plasmó en 1983 *E.I.* (*Exa Innova*), cartucho que Sony distribuiría tanto en Japón como en los países europeos en los que decidió apostar con su gama MSX. Siglas aparte, aquí se podían vislumbrar muchos de los tics que definirían la obra de Compile, con una tipología de enemigos muy concreta a la par que variada, cada uno con patrones muy distintos y que, en combinación, llenarían la pantalla sin dejar de insistir en la legibilidad de la acción, enfatizando por encima de todo el tour de force al que enfrentaría el usuario. Ayudaba a esa claridad un fondo negro únicamente adornado por una malla en forma de sofisticado tubo, recorriendo su interior a través de un inexorable scroll vertical. Al final de cada fase, nos esperaba una gran nave que, sin entrañar demasiada dificultad, haría las veces de "jefe final".

Después de *Exa Innova*, y haciendo memoria de lo traumático que resultaba recrear el dinamismo de un buen arcade en la vieja circuitería de los Apple II, Niitani decidió que a partir de ese momento solo se dedicaría a realizar videojuegos en sistemas con tratamiento de sprites por harware, aferrándose de esta manera al MSX y, en menor medida, a la consola SG-1000 de Sega (las características técnicas de ambas máquinas eran parejas). Desde este mismo punto, los responsables de *E.I.* se recogerían bajo una nueva marca: Compile. Un nombre que, tal y como dice el propio Niitani, provenía de aquello que se hace cuando se programa… "compilar".

Lo cierto es que el equipo de Compile no era lo que se dice muy grande. Sin embargo, la capacidad de trabajo de sus componentes se correspondía con la pasión que sentían por el mundo del videojuego, algo que se reflejaba no solo en el número de horas que podían terminar echando en la oficina (con jornadas y jornadas de 24 horas tirando de saco de dormir), sino también en la llamativa calidad de la totalidad de sus producciones. En esta primera época nacieron tremendos divertimentos de plataformas, a la usanza de *Hustle! Chummy* o *C-So!*, ambos en 1984 para MSX y SG-1000. También le metieron mano a encargos como *Godzilla* (para Toho), *Swing* (para Pony Canyon) o la segunda parte de *Lode Runner* (para Sony), los tres en 1985 para la norma MSX.

Sorprende que en la práctica mayoría de estas producciones se encontraban repetidos los nombres de Masamitsu Niitani (Moo), Satoshi Fujishima (Pac Fujishima), Koji Teramoto (Janus), Takayuki Hirono (Jemini) o Masatomo Miyamoto (Miyamoto). Un lanzamiento tras otro, estos nombres eran sinónimo de Compile; y lo que es mejor, sinónimo de calidad. Su pasión por el género shmup lo volcaban cuando los múltiples compromisos con terceras compañías lo permitían, naciendo cartuchos tan notables como *Final Justice*, programado en 1985 en exclusiva para los ordenadores MSX.

Final Justice heredaba un buen puñado de matices de *E.I.* (*Exa Innova*), al punto que la nave que controlábamos era muy, pero que muy parecida. Pero a su vez, se percibía como una producción más moderna, más acorde con la evolución del género. El ritmo, por ejemplo, era mucho más trepidante, casi furioso, con pocas concesiones al jugador. Los enemigos se sucedían uno tras otro en formaciones eclécticas, capaces de sorprendernos a poco que su naturaleza nos cogiera por sorpresa. Además, el concepto "final boss", lejos de ser testimonial como en *E.I.*, ofrecía un desafío digno de ▶

ZANAC



EL *ZANAC* ORIGINAL FUE CONCEBIDO PARA LLEVAR MÁS LEJOS QUE NADIE EL HARDWARE QUE LO VIO NACER. UN SCROLL DE PANTALLA RAPIDÍSIMO, FONDOS CARGADOS DE DETALLE Y COLORIDO, INNUMERABLES SPRITES MOVIÉNDOSE A TODA VELOCIDAD Y SIN PARPADEOS DE NINGÚN TIPO, UN DISEÑO DE GAMEPLAY ABSOLUTAMENTE EJEMPLAR... UN CLÁSICO INSTANTÁNEO CON TODAS LAS DE LA LEY.



» [MSX2] Zanac EX aprovechaba las características técnicas de los MSX de segunda generación.



» [MSX] Los escenarios no eran muy variados, pero su frenética mecánica hacía que no reparásemos en ello.

» [MSX2] La aparición de Zanac EX en MSX2 era todo un aliciente para revivir la experiencia del juego original.

VER FUNCIONAR LOS 32 KILOBYTES QUE OCUPABA *ZANAC* EN UN MSX DE 8 KB SIGUE SIENDO UN ESPECTÁCULO DIFÍCIL DE CONCEBIR.

consideración, rellenando la pantalla de infernales proyectiles mientras se deslizaba por toda la pantalla. En este sentido, Compile sacaba partido de los sprites por hardware de los MSX de primera generación, ya que, si bien en cuanto a escenarios nos encontrábamos un videojuego un tanto vacío (el típico fondo negro con estrellas en scroll vertical), la fluidez con la que se movían todas las naves, disparos y demás elementos era impresionante.

Estaba claro que con *Final Justice* habían definido el esbozo de lo que estaría por venir, de algo grande. De hecho, *Final Justice* albergaba en sus tripas un sistema de inteligencia artificial que a nivel interno adaptaba la dificultad del juego a la habilidad del jugador. Esta pequeña gran maravilla de la ingeniería informática explosionó a lo bestia en *Zanac*, la obra que ejerce como pilar de estas páginas. Pero antes, Compile continuó sobrevolando planetas y ofreciendo sorprendentes experiencias shmup con *Gulkave* y con *Guardic*.

Gulkave, producido para Sega con la consola SG-1000 en mente (aunque luego fuese convertido a MSX), sacaba de su zona de confort a Compile para situar la acción a través de un scroll horizontal al más puro estilo *Gradius*. Su mecánica era mucho más sencilla que la vista en la clásica space-opera de Konami, abrazando, a pesar del cambio de perspectiva, un factor lúdico que recordaba mucho al ya visto en *Final Justice*. De hecho, se podían ver no pocos enemigos que repetían exactamente patrones que ya habíamos vislumbrado en el anterior título, algo que junto a ciertos detalles técnicos marca de la casa (como la manera en la que se reproducen los soniquetes, el estilo de la música, los sprites, etc) hacían que este *Gulkave* oliera cien por cien a Compile. Eso sí, el scroll parallax que se habían sacado de la manga era sencillamente asombroso teniendo en cuenta las limitaciones del hardware de SG-1000 y MSX.

Por su parte, *Guardic* si que se atrevía a innovar. Mantenía las premisas básicas de un shoot'em up vertical, solo que en lugar de situar la acción en un escenario con scroll, nuestro caza estelar se enfrentaba a los enemigos a lo largo de una serie de salas interconectadas por las que nos moveríamos una vez acabada la correspondiente horda. Además, incorporaba un lado estratégico que tenía lugar antes de comenzar las oleadas de cada habitáculo, permitiéndonos seleccionar nuestro armamento y demás equipo de la nave. Cabe citar que este sensacional prodigio de Satoshi "Pac" Fujishima tendría una secuela que se haría bastante famosa: *The Guardian Legend*, publicada para NES en 1988 y disfrutando de plena distribución internacional.

Y llegaría *Zanac*. Sería en el mismo 1986 cuando Compile lanza al mercado (de la mano de Pony Canyon) una de sus más grandes obras, un título originalmente concebido para MSX y que parecía llevar el viejo Z80 de la máquina más lejos que nadie. Un scroll vertical rapidísimo, fondos cargados de color y detalle, innumerables sprites moviéndose a toda velocidad por la pantalla, un arsenal de ensueño, "jefes" imponentes... Hasta las ya de por sí buenas músicas de Masatomo Miyamoto daban un salto de calidad que hacían de la banda sonora de *Zanac* algo muy impactante.

Cabe mencionar a modo de curiosidad que el nombre *Zanac* es un anagrama de "Nazca", la ciudad peruana de la que *Xevious* tomaba para sus terrenos los dibujos de las misteriosas líneas de Nazca. Inspiración aplicable también hasta cierto punto en relación a la mecánica base del juego, ya que los pilares del equipo de Compile eran auténticos devotos del antaño revolucionario arcade de Namco, aferrándose a su fórmula a la par que le metían doscientas revoluciones, como si *Xevious* se hubiera dado un atracón de esteroides. No en vano, el ritmo de *Zanac* era endiablado, enseñando muchas de sus cartas a nivel de jugabilidad desde el minuto uno. Y aún así, las sorpresas no cesa-


» [PS] Compile lanzó en 2001 la recopilación Zanac X Zanac, siendo el antepenúltimo título de la compañía.


» [PS] Además de los Zanac producidos para NES, se incluía el bestial Zanac Neo, un juego 100% nuevo.


» [PS] Zanac Neo es uno de los shmup más desconocidos del catálogo PlayStation. Y también uno de los mejores.


» [NES] Zanac es también un clásico en la 8 bits de Nintendo. Llegó primero en disco, y después en cartucho.

rían a lo largo de su extenso recorrido, repleto de amenazas y un montón de secretos. Porque, dejando de lado el extralimitado nivel técnico del juego, Compile había realizado un ejercicio de game-design a todas luces épico.

Para más inri, *Zanac* incorporaba la, digámoslo así, versión definitiva de su sistema de inteligencia artificial adaptativa, convirtiendo la odisea en un auténtico infierno totalmente a medida de la sintonía que tuviese el jugador con el joystick. De hecho, y siguiendo con los juegos de siglas de los que Programmers-3/Compile hacían gala desde el principio, el nombre completo de esta obra de arte, *Zanac A.I.*, era toda una declaración de intenciones.

¿Cómo funcionaba esta inteligencia artificial? En la parte de los marcadores, había un indicador denominado ALC (Automatic Level Control), el cual mostraba una cifra en hexadecimal que reflejaba el comportamiento de este sistema. Primordialmente, *Zanac* tenía en cuenta matices como el armamento que lleváramos en ese momento, los niveles de power-up de nuestro disparo principal, el factor puntería en relación a la cantidad de disparos que realicemos... Con estos parámetros y otros tantos detalles, el código llegaba a ciertas conclusiones que tendría como consecuencia el tipo de enemigo que iría lanzando el juego, así como su cantidad, el ratio de proyectiles, etc. Toda una revolución con una profundidad inusitada, y que potenciaba la rejugabilidad hasta límites insospechados, más aún en la revisión que recibió el título en 1987, donde se otorgaban rangos según nuestra progresión.

Zanac era y es todo un emblema del estándar MSX. Posee todos los méritos para estar a la altura de lo mejor de Konami, la abanderada de las abanderadas en esta plataforma. En España se pudo disfrutar de manera algo tardía, distribuyéndose en formato cinta gracias a la compañía holandesa Aackosoft (que también importó el maravilloso *Thexder* de GameArts), pero la nula publicidad y la terrible portada que escogieron supuso todo un lastre de cara a las ventas. Eso sí, en Japón triunfó como la Coca Cola, algo que derivó en la llegada de *Zanac* a Famicom; primero a Famicom Disk y después al formato cartucho (llegando este último a Estados Unidos en 1987), así como una versión *EX* destinada a MSX2.

Estas nuevas iteraciones, plasmadas en el último tramo del mismo año 86, eran bastante similares entre sí. Mantenían todas y cada una de las premisas que hacen de *Zanac* lo que es, pero eliminaban con criterio la repetición de escenarios del original para MSX, en el que solo en la última stage, la base enemiga, dejábamos de ver los continuos prados, desiertos y mares del resto de fases. Ciertas armas también cambiaban, así como algún que otro detalle en su desarrollo, haciendo que la experiencia pudiera resultar fresca para los que pasaron por el primer juego. El nuevo empaque gráfico se dejaba notar, sobre todo en MSX2, así como el hecho de que ahora por fin podíamos gozar de un scroll de pantalla al pixel. Y la incorporación de nuevas melodías añadían una variedad que se agradecía si teníamos en cuenta que, de principio a fin, *Zanac* era un shmup extremadamente largo.

No sabríamos nada de un nuevo *Zanac* hasta 2001, con Compile celebrando el 15 aniversario de su publicación. Tristemente, *Zanac X Zanac*, lanzado para las PlayStation japonesas, fue el antepenúltimo trabajo de la compañía. Pudo despedirse a lo grande del título que elevó la marca a lo más alto, realizando un CD-ROM que no solo incluía las distintas versiones realizadas para Famicom, sino que se atrevía con un juego nuevo, *Zanac Neo*, que aprovechaba las viejas mecánicas con todo el potencial de los 32 bits. Una auténtica pasada con sabor a clásico que bajo ningún concepto debemos pasar por alto.

Por supuesto que la producción de Compile en el género de los matamarcianos va mucho más allá de *Zanac*. ¿Sabías que llegaron a realizar en 1988 un *Xevious: Fardraut Saga* para MSX2? ¿O que fueron los encargados de programar la versión Sega Master System de *R-Type*? Y, como no podría ser de otra manera, está la existencia de una franquicia como *Aleste*, que a buen seguro os resultará más que familiar. Y en relación a *Zanac*, los *Aleste* heredan tal cantidad de detalles al punto de parecer una serie de secuelas por su extrema semejanza. Pero hoy es el día de *Zanac*, y lo de *Aleste*... Bueno, esa historia ya tocará en otra jornada. ★

Cómo se hizo

The Oregon Trail

Creado en dos semanas por tres profesores, The Oregon Trail hizo historia. Sus creadores Don Rawitsch, Bill Heinemann y Paul Dillenberger, y el líder del desarrollo del port de Apple II, Philip Bouchard revelan la magia que hay detrás de este clásico.

Texto de Paul Walker-Emig

LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** MECC
» **DESARROLLADORES:** Paul Dillemberger, Bill Heinemann, Don Rawtisch, Philip Bouchard
» **LANZAMIENTO:** 1971
» **PLATAFORMA:** Varias
» **GÉNERO:** Simulación

En su momento nadie habría sospechado que *The Oregon Trail* entraría en el Hall of Fame de los videojuegos, y menos aún que algún día existiría dicho Hall of Fame. Tampoco habrían podido predecir que un videojuego educativo, creado para simular la gran emigración hacia el Oeste realizada por los estadounidenses en el siglo XIX se convertiría en un icono cultural que acabaría vendiendo millones de copias. Era imposible prever cómo *The Oregon Trail* se convertiría en un gran éxito porque, como señala el co-creador del juego, Don Rawitsch: "En 1971 nadie sabía lo que era un gran éxito de software".

"Por aquel entonces no había videojuegos," nos comenta el co-creador Paul Dillenberger, situándonos en la época en la que se concibió *The Oregon Trail*. "*Pong* no se desarrolló hasta un año más tarde y los pinball eran mecánicos". En aquellos días incipientes, los tres creadores de *The Oregon Trail* ni siquiera disponían de una pantalla para trabajar. En su lugar contaban con un Teletipo, una máquina de escribir con un rollo de papel, que se comunicaba con una computadora central a través de la línea telefónica. "A la hora de desarrollar un juego de ordenador todos éramos amateurs", dice Don. "No había libros que enseñaran cómo hacer videojuegos. No existían cursos universitarios para formarse sobre el tema. Lo hacíamos todo por instinto". Y sin embargo, de alguna manera, con poca experiencia y sin precedentes en los que inspirarse, el trío logró dar con la fórmula magistral para crear un clásico en apenas dos semanas.

Al hablar con sus tres creadores, Don Rawitsch, Bill Heinemann y Paul Dillenberger, queda patente que el germen de *The Oregon Trail* partió de la casualidad. El equipo se conoció en el Carleton College de Minnesota. Paul y Bill estudiaron matemáticas en la Universidad, donde también obtuvieron una valiosa experiencia en programación. Don, que había estudiado Historia, conoció a Paul y Bill a través de un programa de formación para profesores, y los tres decidieron mudarse al mismo apartamento





Press RETURN to size up the situation
Date: April 13, 1848
Weather: cool
Health: good
Food: 1620 pounds
Next landmark: 39 miles
Miles traveled: 265 miles

» [Apple II] Esta pantalla nos mantenía informados sobre la climatología, la salud de nuestro grupo, la cantidad de comida que nos quedaba y la distancia que restaba hasta llegar al próximo destino.



» [Apple II] Aquí no podía temblarnos la mano a la hora de cazar. La carne era necesaria para alimentar a la familia.



» [Apple II] Era posible reabastecerse en los fuertes, pero a medida que avanzábamos en la Ruta, más caros eran los suministros.

mientras realizaban su formación práctica como profesores en la ciudad de Minneapolis. Fue durante esta etapa de convivencia como profesores en prácticas cuando crearon el legendario *The Oregon Trail*.

"Estaba enseñando en una escuela bajo la supervisión de otro profesor, quien me pidió que preparase una lección sobre la migración hacia el Oeste", explica Don. Me cayó aquella tarea por casualidad. Sabía, por mi corta experiencia como docente, que los alumnos se aburrían fácilmente, especialmente si solo cuentas con un libro de texto para dar la clase, así que pensé que sería una buena idea simular la Ruta de Oregón (Oregon Trail)".

"Regresé al apartamento, donde Paul estaba dando clase a un alumno, y entonces vi el juego que estaba creando Don", recuerda Bill. "El 'tablero' era un inmenso rollo de papel extendido sobre el suelo del salón, con un mapa de la Ruta de Oregón. Mientras hablábamos, mi imaginación comenzó a funcionar y dije 'Esto sería una aplicación perfecta para un ordenador. Podría hacer un seguimiento de tus suministros y tu progreso podría estar determinado por el dinero invertido en el carromato y los bueyes, cuánta carga transportas, etc...' Don respondió abatido: 'Suena genial, pero lo necesito para el próximo viernes'. Mentalmente empecé a elaborar un cuadro de tareas dentro de mi cabeza y tras unos momentos, le dije: 'Creo que puedo tener algo para entonces'. Miré a Paul, quien debería comprometerse a quedarse un montón de horas después de dar clase, ayudando a introducir y depurar datos. Paul estaba dispuesto a hacerlo. Así que durante aquel fin de semana Don y yo abocetamos el juego y comencé a dibujar diagramas de flujo y a escribir código sobre papel".

Tras solo un par de semanas de trabajo frente al Teletipo, en una pequeña habitación de la Bryant Junior High, la



» Don Rawitsch es uno de los co-creadores del *The Oregon Trail* original.





LA MUERTE EN RUTA

Horribles formas de palmarla



DISENTERÍA

■ Esta forma de morir quedó grabada en la conciencia colectiva de los jugadores. De hecho, la frase "you have died of dysentery" ha acabado convirtiéndose en un célebre meme.

AHOGAMIENTO

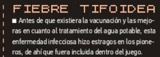
■ Si eres demasiado tacaño para pagar a un guía nativo para que te ayude a cruzar el río, corres el riesgo de perder algo más que suministros cuando tu carreta se hunda.



AGOTAMIENTO

■ De poco sirve contar con un buen cargamento de suministros a bordo del carromato si no sabes racionarlos adecuadamente. Tarde o temprano acabarás pagándolo caro.

FIEBRE TIFOIDEA



■ Antes de que existiera la vacunación y las mejoras en cuanto al tratamiento del agua potable, esta enfermedad infecciosa hizo estragos en los pioneros, de ahí que fuera incluida dentro del juego.





CÓLERA

■ Pocas cosas más terribles que morir de pura y dura diarrea en mitad del campo. Se cobró incontables vidas entre los pioneros, y por supuesto, también hace acto de presencia aquí.

MORDEDURA DE SERPIENTE

■ Uno podía mantenerse sano como un toro, pero eso no evitaba acabar frente al creador por cortesía de una simpática serpiente.





HUESOS ROTOS

■ Nadie está a salvo de romperse un brazo o una pierna de camino hacia Oregón. Si eso sucede, toca descansar. Si no te detienes, acabarás enterrando al tipo y su hueso roto.

SURCAR EL RÍO

■ En la versión para Apple II, se nos daba la oportunidad de hacer rafting por el río Columbia. Comerse una roca en pleno descenso equivalía a una muerte sin entierro.



LAS CONVERSIONES



APPLE II

■ La versión Apple II de 1985 fue la primera revisión importante del original, y permitió saltar de una interfaz compuesta solo por texto a otra con gráficos. Este port fue el que disparó la popularidad del juego en EE.UU.

ATARI 8-BIT

■ Si quieres comprobar cómo era *The Oregon Trail* antes de que se adaptase al Apple II en 1985, puedes echar un vistazo a esta versión de 1982 para el ordenador de Atari, que mostraba únicamente texto.

COMMODORE 64

■ En las primeras versiones del juego con frecuencia podías ser atacado por jinetes hostiles, como refleja esta pentalla. Había que ser muy rápido con el teclado para utilizar tu arma contra ellos.

primera versión de *The Oregon Trail* había cobrado forma. "Esto sucedió hace 47 años y creo que esperábamos que cualquier cosa que hiciéramos con un ordenador fascinaría a los alumnos", responde Don cuando le preguntamos acerca de la reacción de los estudiantes ante su juego. "Los alumnos no utilizaban el ordenador todos los días, allá por 1971. Aquello suponía un evento especial". Y los chavales adoraron el juego de inmediato. "Los estudiantes hacían cola en la puerta, aguardando su turno", recuerda Paul. "Incluso se quedaban después del horario de clases para poder jugar".

Aquella no era la versión de *The Oregon Trail* con la que estamos familiarizados. No contaba con gráficos con los que dar vida al minijuego de caza, por ejemplo, como en las versiones posteriores. El trío tuvo que encontrar la manera de implementar el sistema de caza simplemente a través del texto. "Le doy todo el crédito a Bill por crear aquella rutina", dice Paul con respecto al sistema original de caza del juego, "pero estoy muy orgulloso de aquella parte del programa. El ordenador mostraría 'Escriba bang'. El estudiante luego tecleaba 'bang' y presionaba la tecla de retorno".

> "Los alumnos no utilizaban el ordenador todos los días, allá por 1971. Aquello era algo especial."
>
> Don Rawtisch



» [Apple II] Este práctico mapa permite comprobar nuestro progreso a lo largo de la histórica ruta.

Si cometías un error al escribir no tenías éxito al disparar", comenta Don. "Si escribías la palabra correctamente pero lo hacías lentamente obtenías menos comida, ya que el ordenador tenía un mecanismo que medía la velocidad a la hora de teclear. Ese pequeño mecanismo fascinó a los estudiantes y creo que, para los medios con los que contábamos en la época, fue una manera muy ingeniosa de simular el uso de un arma".

Aunque algunos elementos, como este sistema de caza, cambiarían al lanzarse la famosa versión para Apple II, hay que tener presente que los fundamentos ya estaban ahí: había que administrar los suministros para garantizar el éxito del viaje y tomar decisiones clave que afectarían a tu peregrinaje. Además, estabas a merced de eventos semi-aleatorios que daban un giro a tu situación en apenas un instante, reflejando perfectamente los peligros a los que se enfrentaban los colonos su época.

"Los eventos eran aleatorios, pero respondían a probabilidades contrastadas", explica Paul. "Por ejemplo, era más probable que tu carro se despeñara en las montañas y que enfermaras si contabas con pocos suministros".

"Otro aspecto, y es algo que jamás habíamos revelado en una entrevista, es que nos dimos cuenta de que, para que los chavales quisieran jugar una y otra vez, los resultados de sus decisiones debían ser algo impredecibles", confiesa Don. "Introdujimos cierta cantidad de azar dentro del cálculo de los resultados. El ordenador podría calcular que al disparar a un venado obtuvieras 50 dólares y un número aleatorio entre 1 y 5, y aplicamos este mecanismo en muchas de las fórmulas de cálculo para lograr que el juego nunca se comportara de la misma manera".

A través de este enfoque, Don, Bill y Paul encontraron la manera de ofrecer a los jugadores una historia única en cada partida, una técnica que explica en gran medida el atractivo de *The Oregon Trail* y por qué sigue siendo tan popular hoy en día. Sin embargo, solo un pequeño número de personas tuvieron la oportunidad de probarlo por aquel entonces. Esto cambiaría a partir de 1974, cuando Don empezó a trabajar para el Minnesota Educational Computing Consortium (MECC), una organización financiada por el estado para ayudar a las escuelas a introducir el uso de ordenadores. Y, claro está, Don se llevó *The Oregon Trail* con él.



DOS

■ La versión DOS de *The Oregon Trail*, comercializada en 1990, no se distinguía a nivel jugable de la creada en 1985 para Apple II. Sin embargo desplegaba unos gráficos más modernos y agradables para la vista.



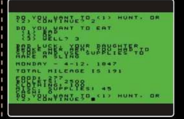


MACINTOSH

■ Aunque el diseño de la versión Macintosh replicaba el de la entrega para Apple II, esta iteración desplegaba una interfaz mejorada que ofrecía más información sobre la meteorología y tu posición dentro de la Ruta.

TI-99

■ Suministros tan vitales como las medicinas fueron eliminados en versiones posteriores (como en esta entrega para TI-99). La lógica dictaba que era poco probable que los viajeros tuvieran acceso a ellas en el mundo real.



...Y SEGUIMOS EN RUTA

Secuelas y spinoffs de The Oregon Trail

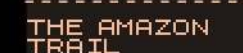
THE OREGON TRAIL II



■ La mejora gráfica, incluyendo imágenes de gente real, fue la novedad más obvia que ofrecía la secuela de *The Oregon Trail*. Sin embargo, también incorporó cambios en la mecánica de juego, desde tomar múltiples decisiones a unirse a un convoy de carros e incluso habilidades.

THE YUKON TRAIL

■ Tras el enorme éxito de *The Oregon Trail*, no fue una sorpresa que MECC intentara replicar la fórmula sobre otros escenarios. Tomando como inspiración la fiebre del oro del Klondike, tu objetivo en *The Yukon Trail* consistía en viajar desde Seattle a Dawson City.



THE AMAZON TRAIL



■ MECC siguió explotando el éxito de *The Oregon Trail*, llevándonos en esta ocasión a visitar la selva amazónica mientras aprendíamos sobre los nativos que viven en el famoso río. Un juego educativo en el que lo más importante era, como no, sobrevivir.



THE OREGON TRAIL WII

■ Para celebrar en 2011 el 40 aniversario de *The Oregon Trail* se lanzó en la Wii de Nintendo esta reinvención en 3D del clásico, con la que se tomaron bastantes, y más que obvias, libertades. El juego fue criticado con bastante dureza. ¿Moriría aquí también la gente de disentería?

THE ORGAN TRAIL



■ Mitad parodia de zombis y mitad sucesor espiritual del original, en este indie de The Men Who Wear Many Hats debíamos mantener con vida a nuestro grupo, con recursos muy limitados, a lo largo de un tour por una América post-apocalíptica infestada de muertos vivientes.

> "Nuestra versión demostró ser muy popular entre una audiencia más amplia"
>
> Philip Bouchard

D decidí hacer algo de investigación, ya que no habíamos tenido tiempo de hacerlo cuando creamos la primera versión", explica Don. "Encontré algunas fuentes que indicaban el coste de varios suministros en diferentes etapas de la historia, por lo que cuando iniciabas el juego y te preguntaban cuánto querías gastar en determinadas cosas, los precios estaban basados en el coste real de la época. Lo más importante es que encontré publicaciones que recogían algunos diarios de los pioneros", continúa. "Aquello fue una revelación, ya que cuando creamos la primera versión del juego nos limitamos a elucubrar sobre lo que vivió aquella gente. Ni siquiera sabíamos con qué frecuencia sucedían algunas cosas. Pero ahora tenía aquellos diarios a mi alcance. ¿Cuántos días hubo mal tiempo durante el viaje? ¿Cuántas veces se rompían los carromatos? Reuní todas aquellas estadísticas y las introduje en el código del juego para establecer nuevas probabilidades".



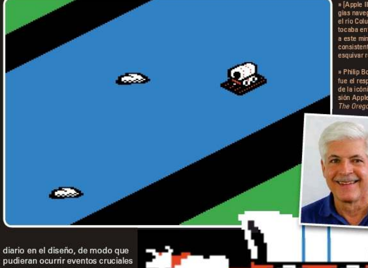
The Oregon Trail empezó a propagarse por las escuelas de Minnesota, desde el MECC a las máquinas Teletipo y los ordenadores centrales, convirtiéndose en el programa más popular del servicio educativo. Con la llegada del micro-ordenador, el MECC distribuyó una nueva versión que incorporaba un sistema de búsqueda de FPS y que se incluyó dentro de los cinco programas de un producto llamado *Elementary Volume 6*. Estas iteraciones ayudaron a que siguiera



» [Apple II] Las continuas desgracias que te esperan en *The Oregon Trail* es uno de los aspectos que ayudaron a convertir el juego en un icono cultural.



» [Apple II] Aquí descansan los restos del jefazo de la edición inglesa de *Retro Gamer*. Le chiflaba *Strider*, nos caía bien.



» [Apple II] Si elegías navegar por el río Columbia te tocaba enfrentarte a este minijuego consistente en esquivar rocas.

» Philip Bouchard fue el responsable de la icónica versión Apple II de *The Oregon Trail*.

siendo el producto más popular del MECC, pero su mecánica basada en texto se estaba quedando cada vez más obsoleta, por lo que en el MECC decidieron que era hora de lanzar una revisión más radical.

"En octubre de 1984 me encargaron reimaginar *The Oregon Trail* para el mercado doméstico", nos comenta Philip Bouchard, el diseñador principal del equipo encargado de crear una adaptación para el Apple II. Philip estaba decidido a mantener la fidelidad histórica de la que había hecho gala el juego original, pero además se le encargó "identificar y preservar la magia que lo había hecho tan popular".

"Decidí diseñar el juego desde cero", nos aclara Philip, pero no sin antes identificar los siete conceptos que según él "formaban el corazón del diseño original y la razón de su éxito: el jugador adquiere suministros antes de comenzar la Ruta hacia Oregón; hay muchas oportunidades para cazar; hay ocasión de comprar suministros en los fuertes a lo largo de la Ruta; el jugador debe gestionar la cantidad de suministros para no quedarse sin ellos; la tasa del viaje depende de las condiciones de cada partida; las desgracias ocurren; el juego acaba cuando el jugador alcanza Oregón o cuando muere por el camino".

"El juego original empleaba un simple ciclo de juego de dos semanas", continúa Philip, quien nos detalla los cambios realizados en él. "Dividí la ruta principal en 16 segmentos, y cada uno de ellos comenzaba y terminaba en un lugar emblemático. La Ruta de Oregón solía durar unos 150 días. Necesitaba incorporar un ciclo diario en el diseño, de modo que pudieran ocurrir eventos cruciales en cualquier jornada del viaje, y así permitir al jugador contabilizar sus suministros diariamente". De ahí la incorporación de la icónica pantalla del buey y el carro, junto a nuevas decisiones que tomar, como la opción de hablar o comerciar con otras personas, cazar con una mecánica más arcade, ajustar el ritmo del viaje o descansar.

Philip y su equipo mejoraron aun más el juego con nuevos puntos de referencia geográfica, como ríos, montañas y fuertes, representados a través de gráficos a color, e incorporaron música. "Cada melodía era una tonadilla real de la época de la Ruta a Oregón", revela Philip. Añadieron bifurcaciones a la Ruta, peligrosos ríos que había que cruzar, y la posibilidad de poner nombre a los miembros de tu familia para potenciar la conexión del jugador con la historia del juego. Se añadieron nuevas decisiones y simulaciones, pero el equipo además mejoró aspectos que ya estaban en el original. Si en el original se podía enfermar, en Apple II se incorporaron enfermedades como el cólera, el sarampión y los famosos ataques de disentería. La meteorología también recibió una capa extra de realismo, plasmando el clima de cada día según la estación del año y la ubicación del jugador.

"La nueva versión era mucho más larga, y ofrecía un repertorio más variado a la hora de tomar decisiones", dice Philip. "También permitió a los jugadores tener éxito en más de una forma, ofreciendo varias estrategias y técnicas de juego. Al final nuestra adaptación demostró ser inmensamente popular entre una audiencia notablemente más amplia".

De hecho, gracias a la proliferación de los micro-ordenadores y su distribución en disquete, *The Oregon Trail* se convirtió en un fenómeno nacional y uno de los juegos más exitosos de todos los tiempos.

Un éxito del que fueron responsables tanto los creadores del juego original, Don, Bill y Paul, como el equipo liderado por Philip que lo renovó por completo. El trío de pioneros innovó en un medio que apenas existía, creando un juego asombrosamente convincente pese a las limitaciones de tiempo y la tecnología de su época. El equipo de Apple II identificó con éxito los elementos que hicieron grande al título original y le añadieron nueva ideas, a modo de capas, que llevaron el juego original a un nuevo nivel. Juntos, crearon un auténtico clásico. ★



» Bill Heinemann (izquierda) and Paul Dillenberger (derecha) crearon *The Oregon Trail* junto a Don Rawitsch.

LA GUÍA DEFINITIVA:

JUNGLE STRIKE

Más grande, temeraria y brutal, la secuela del legendario juego de acción isométrico *Desert Strike* ofreció más niveles y vehículos, elevando aún más el nivel de la acción. Abróchate el cinturón, soldado, porque es hora de acabar con el señor de la droga y su loco amigo.

Texto de Graeme Mason



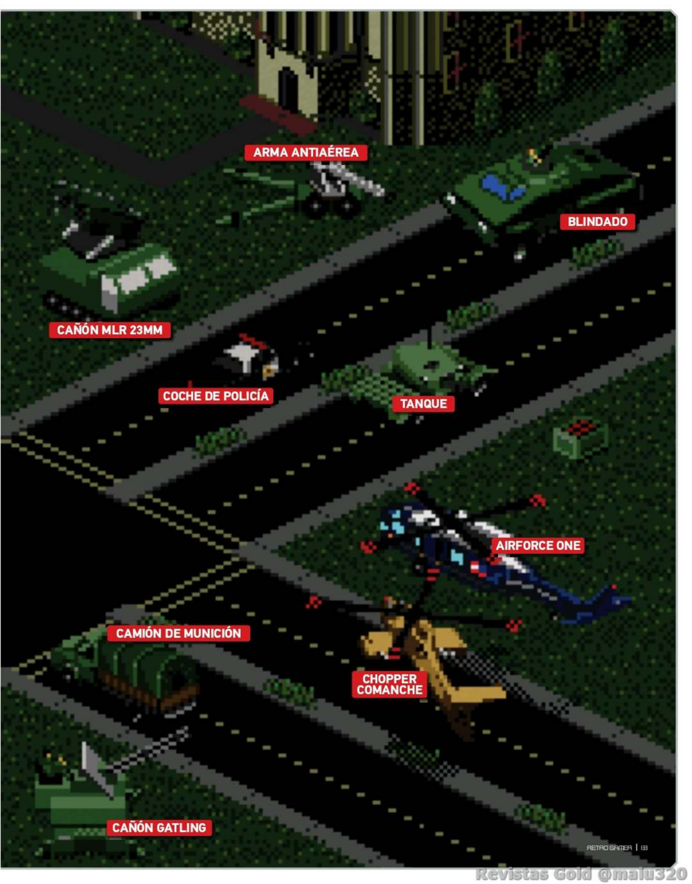
Lanzado en 1992, *Desert Strike* fue un éxito instantáneo en Mega Drive. Su diseño con libertad de movimiento, acción frenética e impresionantes gráficos isométricos, combinados con la ambientación en la Guerra del Golfo, tocaron la fibra de los dueños de consola que empezaban a cansarse del constante flujo de plataformas 2D. Su éxito implicó que Electronic Arts, su editor, se planteara rápido una secuela, con un claro objetivo: hacer que este nuevo *Strike* fuera más grande y variado, con mayor variedad de vehículos y niveles.

La trama de *Jungle Strike* proviene del anterior juego. Tras vencer al villano de *Desert Strike*, la secuela sigue las andanzas de su hijo, Ibn Kilbaba, su asociado Carlos Ortega, un señor de la droga de vago origen sudamericano. Conocemos a la pareja en una isla del Pacífico, mientras una explosión nuclear sacude la pantalla. Kilbaba quiere destruir Washington DC para vengar a su padre; Ortega, impedir que interfieran en su tráfico de drogas. Pero no contaron con el heroico piloto de *Desert Strike*. "Chico, esos tipos me resultan familiares," bromea mientras le dan instrucciones en la Casa Blanca. "Feos, pero familiares".

Antes de despegar, el jugador debe elegir su copiloto. De inicio hay dos disponibles (rescatamos más en el juego), y cada uno tiene sus fortalezas y debilidades. Menos, claro está, Wild Bill, el rey de los pilotos y artilleros. La primera misión



» [Mega Drive] Destruir el edificio IRS (encargado de la recaudación fiscal), era algo habitual entre quienes jugaban a *Jungle Strike*.


ARMA ANTIAÉREA
BLINDADO
CAÑÓN MLR 23MM
COCHE DE POLICÍA
TANQUE
AIRFORCE ONE
CAMIÓN DE MUNICIÓN
CHOPPER COMANCHE
CAÑÓN GATLING



MEJORES MISIONES

Los momentos más memorables de *Jungle Strike*

LA CAZA DEL SUBMARINO

■ En el segundo nivel, *Jungle Strike* nos pone frente a nuevos enemigos y nos deja probar un hovercraft experimental. Armado hasta los dientes con cohetes y minas, este ingenio evita fácilmente armas antiaéreas y debe interceptar los envíos de plutonio del Señor de la Droga. Y tienes que usar las formidables minas para acabar con los enormes submarinos del narco.

ZONA DE ENTRENAMIENTO

■ En el nivel tres nos espera una zona conocida, un páramo estéril marrón. Hay multitud de zonas peligrosas aquí, que se complementan con los potentes tanques Sheridan. El jugador debe adentrarse en territorio enemigo para recuperar un reactor nuclear de la fortaleza del señor de la droga. Mejor no lo dispares por accidente, ¡así que ten cuidado con el gatillo!

CIUDAD PULOSO

■ Con los ecos de una situación parecida en Somalia en la época en que se lanzó el juego, Puloso City está bajo el control del señor de la droga y sus matones, manteniendo secuestrada la ciudad y con una inefectiva ONU acampada cerca. Con una intensa y variada acción (que incluye el uso de una ágil moto), es otra sólida misión con mucho que hacer… y disparar.



» [Mega Drive] Las Danger Zones, llamadas así con acierto, están protegidas por radar y presentes en muchos niveles.

▶ transcurre en Washington DC. Las fuerzas combinadas del narco y Kilbaba amenazan a los icónicos monumentos de la capital; debes acabar con el enemigo antes de escoltar al presidente fuera de la ciudad. Si salvas a un soplón, te revelará la localización de la fortaleza del enemigo y sus planes: en un giro alarmante, Kilbaba se ha hecho con varios lotes de letal plutonio, y deben ser interceptados antes de que los trasladen a la jungla.

El propio señor de la droga ha reunido a un impresionante ejército para ayudar a su colega; junto a los vehículos y fuerzas de tierra, comanda una flota de submarinos nucleares y botes. Pero no todo son malas noticias. En la segunda misión (la caza del submarino), al sur del mapa, hay un hovercraft experimental varado. Pilótalo, y podrás acabar con los enemigos marinos con sus cohetes y, sobre todo, minas, que causan 1.000 de daño cada una, y son esenciales para eliminar a los submarinos que aparecen a mitad de nivel. En tierra, el Comanche se interna en un campo de entrenamiento, para recuperar un reactor nuclear de una fortaleza de Kilbaba. Aparentemente es una misión sencilla, pero las zonas de peligro de este mapa hacen que no lo sea. Tras una breve escena, nos toca adentrarnos en la jungla para rescatar a un puñado de soldados y científicos. Pero tiene trampa, y es una grande: es la infame misión nocturna de *Jungle Strike*.

No nos amilanamos ante un desafío; pero la forma en que *Jungle Strike* trolea al jugador en la cuarta misión es digno de admirar y despreciar a partes iguales. "Bonita noche, ¿verdad?" ríe el general americano al comienzo. Pero no puedes saberlo, porque está oscuro como el sobaco de un grillo. Solo puedes iluminar el camino con misiles hydra, debes localizar a los enemigos, rescatar a los aliados y evitar las zonas peligrosas, todo mientras buscas combustible desesperadamente. Y ten cuidado, piloto: los hydras y el fuel son una explosiva combinación. Después va la fortaleza ocupada por terroristas de Puloso City (por suerte, es de día aquí), y a continuación el retiro en la montaña nevada, con otro arsenal nuclear esperando a ser destruido. La misión en el río introduce al bombardero indetectable, una letal aunque frágil nave con munición y combustible ilimitados, antes de volver a las montañas para capturar al narco y a Kilbaba. Todo para regresar a DC, y apretar la mano del presidente en la Casa Blanca. Misión cumplida: el capitán Strike se ha ganado unas merecidas vacaciones... hasta que sucede una fuerte explosión. Las fuerzas enemigas se han adentrado en la ciudad y han liberado a los dos villanos. Toca volver al chopper de nuevo...

Aunque sus niveles no siempre mantienen cierta coherencia entre sí, no hay duda de la enorme ambición de *Jungle Strike*, incluso si sus misiones resultan familiares variando su fórmula de algún modo u otro. Como su antecesor, la gestión efectiva del combustible es una de las cosas a vigilar si el piloto quiere triunfar. Todos ▶



SUPER STRIKE

Hablamos con Rich Stevenson, el veterano programador tras la versión de *Jungle Strike* de SNES



¿Habías jugado antes a la versión de Mega Drive? ¿Cómo comenzó el desarrollo de la versión de Super Nintendo?

No, la primera vez que jugué a *Jungle Strike* fue cuando comenzamos la conversión. Fue un poco lioso, nada sencillo. Nos dijeron que nos enviarían el código fuente de la versión de Amiga, pero en su lugar nos mandaron el código fuente de *Desert Strike*. El correcto nunca llegó, así que tuvimos que adoptar un enfoque diferente a la hora de convertir el juego.

¿Cómo fue esta nueva aproximación?

A Simon Short se le encargó jugarlo de principio a fin, y grabar cada nivel, así como cubrir todas las áreas del mapa. Como puedes imaginar, fue un proceso largo. Entonces empezamos a trabajar en la lógica del helicóptero, que por suerte era muy parecida a la de *Desert Strike*, de modo que el código fuente no fue totalmente inútil. Entonces, los gráficos fueron redibujados. Trabajamos con miembros del equipo interno de gráficos: todos ellos tuvieron que ver los vídeos de Simon para redibujar los fondos y los sprites.

¿Qué cambios o diferencias tuvisteis que hacer cuando estabais portando el juego?

Con todos los fondos recreados de las grabaciones en vídeo, hubo que hacer cambios respecto al original. También estábamos limitados por el número de personajes únicos que podían ser mostrados, y como resultado tuvimos que recolocar algunos sprites. El editor de mapa creado previamente nos ayudó a identificar cualquier problema mientras diseñábamos los fondos, y esto a veces significaba desviarnos ligeramente del diseño original.

Escondiste una serie de mensajes secretos en el juego...

Sí, algunos de nosotros pensamos que sería una gran idea esconder algunos mensajes secretos a los que se podría acceder con códigos. Cometí el error de dejar una pantalla que invitaba a la gente a llamar a mi casa para hablar, y me olvidé de quitarla en la versión americana. Mucha gente me llamaba a primera hora de la mañana y me gritaba cosas como 'Yeah-haw, *Jungle Strike*, ¡me encanta!' y colgaba. Obviamente, tras seis meses de esto, decidí que quizá ¡era hora de cambiar de número!



FORTALEZA NEVADA

■ En un cambio drástico de escenario, nuestro helicóptero asciende hasta las montañas nevadas, el retiro del señor de la droga. La primera tarea es rescatar al hábil copiloto Wild Bill. Con él a bordo, te tocará hacer que tu ametralladora "cante" para destruir numerosos lanzamisiles y el alijo de cabezas nucleares del señor de la droga, robadas a la Unión Soviética.



REDADA EN EL RÍO

■ En esta misión de infiltración debemos recorrer un peligroso río, y en uno de sus meandros encontramos la pista de despegue con el bombardero indetectable. Es difícil de controlar, y delicado, pero en su bodega almacena bombas y misiles altamente destructivas. Tienes gasolina y armas infinitas: sólo debes preocuparte de no chocar con nada.

LAS CONVERSIONES

¿Qué versión de *Jungle Strike* vuela más alto que las otras?

▸ SNES



■ Esta versión fue creada por Gremlin Interactive, quienes hicieron un loable trabajo, mejorando en algunos aspectos a su igual de 16-bits. Gráficos más suaves y algunos pequeños toques (como el arranque del rotor y los ruidos de soldados) hicieron que algunos jugadores prefirieran la versión de SNES, aunque es un pelín más lenta que su homóloga de Mega Drive.





◂ PC

■ Lanzada originalmente en disquetes, la posterior versión en CD-ROM incluye una completa gama de hilarantes escenas en full-motion video y, más interesante, una misión extra ambientada en el Antártico. Parecida al nivel de caza de submarino del [illegible], cuenta con unas fragatas enemigas que resultarán muy familiares a los fans de *Desert Strike*.

▸ GAME BOY



■ Un admirable intento de llevar el complejo shooter a la pantalla monocroma de Game Boy. Hay muchos sacrificios visuales, algo lógico en un hardware limitado, y el sonido del chopper es, como poco, irritante. Pero a la hora de jugar se mueve suave, y el movimiento del vehículo es bastante acertado, logrando que sea posible disfrutar de su acción en cualquier sitio.



◂ AMIGA

■ Tras el excelente port de *Desert Strike*, su secuela decepcionó en Amiga. Parece una conversión directa de Mega Drive, y su principal problema es la velocidad: su Comanche es el más lento de todos los que hemos pilotado, y los decentes sonidos FX y similar jugabilidad no lo compensan. En general, es un decepcionante intento por parte de Ocean Software.

▸ GAME GEAR



■ Nos gustó bastante esta [illegible] interpretación portátil de *Jungle Strike*. Claro, su resolución está predeciblemente reducida, y en su sonido faltan partes, pero aun con todo su Comanche se mueve con alegría por la pantalla, y es una delicia pilotarlo. Muy superior al port de Game Boy, nos deja con la pregunta en el aire: ¿cómo podría haber sido el juego en Atari Lynx?

RADAR MÓVIL

LANZAMISILES MÓVIL

» [Mega Drive] Los [illegible] de *Jungle Strike* [illegible]



▸ los mapas tienen una limitada cantidad de latas de gasolina, y su ubicación no siempre está clara en el mapa de pausa. Cada misión también reta al jugador de distinto modo, desde rescatar a disidentes y pilotos de aviones derribados a eliminar enemigos en retirada o recuperar armas nucleares. La acción siempre se presenta con la misma acción isométrica de *Desert Strike* y también usa un sistema de control idéntico para los variados vehículos. A pesar de la vista 3D, el Comanche se controla como si fuera en primera persona, algo que suena raro, pero que resulta efectivo. Y aunque controlar el hovercraft es fácil, la moto y el bombardero F-117 requieren un estilo de juego totalmente distinto. Constantemente en movimiento y lento de maniobrar, requiere habilidad para pilotarlo, y supone un reto fresco, justo cuando el jugador le ha cogido el punto al juego. Todo este esfuerzo en producir un juego tan inmenso fue justificado cuando el productor John Manley, apodado 'el Padrino de Strike', fue presentado con una placa de oro tras vender 500.000 unidades.

Los posteriores lanzamientos de *Jungle Strike* (como su aparición en el recopilatorio *EA Replay* de PSP en 2007) han engordado esa cifra, y aun hoy es reconocido por muchos como la mejor entrega de la saga, gracias a su intensa jugabilidad, opciones tácticas y su explorable mundo abierto. Rompió las barreras de lo que se podía hacer en consolas de 16 bits, y al mismo tiempo, creó su propio género. Incluso hoy día, *Jungle Strike* sigue siendo hito difícil de superar. "Bien," sonríe el indiferente capitán mientras le dan la información de la misión. "Me preocupaba que fuera fácil". ★







APOYO AÉREO

Hablamos con John Manley, el productor tras la saga de juegos *Strike* de EA

¿Te propusiste hacer que *Jungle Strike* fuera más grande, mejor y expansivo que el original?
Queríamos coger aquello de *Desert* que gustó a los jugadores y darle más variedad de localizaciónes, misiones y vehículos. *Desert Strike* transcurría en un único sitio, así que en *Jungle* queríamos dar al jugador la posibilidad de visitar otros terrenos y controlar una mayor variedad de vehículos y armas.

¿Cuál fue tu papel en el juego?
Fui el diseñador principal, y también actuaba como el director global de toda la franquicia. Esto incluía desde el diseño y elaboración de detalles jugables y misiones específicas a crear la trama, y colaborar con Mike Posehn para implementar los niveles y nuevas características.

Los nuevos vehículos implicaron nuevos esquemas de control, agarre y manejo. ¿Fueron algunos más difíciles que otros?
Creo que la moto fue el vehículo que más nos costó hacer bien en el juego, ya que inicialmente era muy pequeña de ver en la carretera, y también requería un control diferente de cualquier otra cosa en el juego. Jugamos con la idea de dejar al jugador conducir un camión militar lleno de explosivos, pero abandonamos la idea al no ser algo nuevo que no se pudiera hacer en el juego. Hubo otras cosas, como la recogida con el hovercraft. Tenía una caja de colisión para recoger objetos más pequeña de lo normal, debido a su forma ovalada. Pero también le dimos poderosas armas como cohetes y minas marinas.

¿Qué crees que hizo de *Jungle Strike* un éxito tan grande para EA?
La libertad de ir a cualquier sitio en el mundo, poder elegir tu forma de completar las misiones, y poder hacer las cosas en el orden que quisieras. Creo que otra razón fueron nuestros escenarios 'sacados de los titulares'. Esto hizo que el juego se sintiera fresco y actual, al tiempo que suponía una dosis de cultura pop y sátira social. Y también estaba nuestra actitud única, dado que el juego tenía una gran mezcla de acción y humor. Además, dado que la organización Strike frenaba las guerras antes de que pasaran, ¡siempre pensamos que era un juego de 'paz'!



CÓMO SE HIZO GAUNTLET: THE THIRD ENCOUNTER

La Lynx recibió conversiones de recreativa tan notables que es fácil olvidarse de las mejores exclusivas de la portátil. Esta secuela de uno de los mejores arcades de la historia es un buen ejemplo.

Texto de Kieren Hawken

Uno de los detalles más curiosos de *Gauntlet: The Third Encounter* es que en realidad no nació como un juego de la saga *Gauntlet*. Formaba parte del primer repertorio de títulos para la Epyx Handy, con el título provisional de *Time Quests And Treasure Chests*. Tras hacerse con la portátil y rebautizarla como Lynx, Atari empezó a revisar los juegos que había preparado Epyx. Decidieron apartar dos títulos del catálogo de lanzamiento, para trabajar un poco más en ellos y darles nuevos nombres con los que potenciar su atractivo comercial. El otro juego era *Monster Demolition*, que acabaría llegando a las tiendas como un port oficial de *Rampage*. El diseñador y programador Jon Leupp recuerda cómo empezó el desarrollo del juego. "Al principio RJ Mical y Dave Needle barajaron seis tipos de juegos muy diferentes para acompañar al lanzamiento de la consola, lo que garantizaría la variedad", nos comenta. "Recuerdo que elegí uno de scroll con vista cenital porque me gustaban las posibilidades que ofrecía en cuanto a diseño, y porque nunca había hecho un juego así. Jugué un montón a *D&D* y ejercía de Dungeon Master en Epyx, así que me gustaba mucho la temática de fantasía. Lo curioso es que lo había diseñado para que no fuera como un *Gauntlet* y así evitar problemas legales. Había pasado meses desarrollando un título que era claramente diferente. Semanas antes de que termináramos el desarrollo alguien del departamento de márketing de Atari dijo: 'Sabes que podríamos obtener la licencia de *Gauntlet* de forma bastante económica, ¿Cuánto trabajo costaría convertirlo en un *Gauntlet*?' Mi respuesta fue que me habría ahorrado mucho trabajo si hubiéramos hecho eso desde el principio, porque muchos de los elementos de diseño ya se habían establecido. Me habría gustado mucho diseñar un verdadero *Gauntlet* desde cero ya que era un gran fan de la recreativa. ¡Pero no me emocionaba calzarle el título de *Gauntlet* a un juego que claramente no lo era!".

Lo gracioso de este cambio de nombre es que los jugadores notaron rápidamente las diferencias entre los *Gauntlet* originales y esta secuela. Aunque a la prensa de la época pareció gustarle, como refleja la puntuación de 82% de *The Games Machine* o el 90% de *C&VG*, hubo gente que esperaba la acción frenética de las recreativas y, por lo tanto, se sintieron decepcionados ante el enfoque de esta secuela, más orientada hacia el RPG. "Más allá de cambiar el título, añadí a la Valquiria al elenco para que hubiera dos personajes tipo *Gauntlet*", comenta Jon. "El mago estuvo allí desde el principio, pero realmente no se parecía al de *Gauntlet*". La selección de personajes era enorme, con el doble de héroes en comparación a las dos recreativas, e incluía avatares tan extravagantes como un pirata, un cowboy o una punk. "Queríamos incluir una amplia gama de personajes para que todo el mundo pudiera encontrar uno a su gusto", explica Jon. "Recuerdo que creamos una gran lista de personajes y luego la fuimos reduciendo hasta dejar los que parecían más divertidos. Creo que la rockera punk fue una sugerencia de una de nuestras artistas. El empollón nos parecía divertido como héroe porque nosotros éramos unos 'nerds'. El androide se incluyó en parte porque el juego termina con niveles de temática espacial y después de todo, estás buscando una gema espacial, un elemento vinculado a la ciencia ficción". Uno de los detalles más curiosos sobre este personaje es su parecido con la mascota de Android. "¡Claramente reconocieron el talento artístico de Paul Vernon y nos copiaron!", bromea Jon. "En realidad no había caído en la cuenta hasta que lo has mencionado. ¡Tal vez alguien del departamento de márketing de Google era un gran fan del juego!".

Otro aspecto notable del *Gauntlet* de Jon, en comparación con la hornada inicial de juegos de Lynx, es que fue el primero en jugarse con la consola en vertical. A diferencia de otros títulos que recurrían a este modo de jugar, como *Klax* o *Raiden*, esta decisión de diseño no parecía ofrecer ninguna ventaja. "Como ya he mencionado, tratábamos de hacer un repertorio de juegos muy diverso para acompañar el lanzamiento de la consola, y mostrar desde el principio las posibilidades que ofrecía", justifica Jon. "Jugar en vertical era algo que no podías hacer en un ordenador o una consola de la época, así que queríamos incluirlo en uno de nuestros juegos". ►

» [Lynx] Esta hermosa intro muestra cómo la gema espacial impacta contra la Tierra.



» Jon Leupp fue el diseñador y programador de *Gauntlet: The Third Encounter*.



» [Lynx] Hordas de enemigos, al más puro estilo *Gauntlet*.



"No me emocionaba calzarle el título de Gauntlet a un juego que claramente no lo era"

Jon Leupp

LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** Atari Corporation
» **DESARROLLADOR:** Epyx
» **LANZAMIENTO:** 1990
» **SISTEMA:** Atari Lynx
» **GÉNERO:** Acción y aventura

MÁS DEL CREADOR

SUMMER GAMES II (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: C64
AÑO: 1985

ESCAPE FROM MONSTER MANOR
SISTEMA: 3DO
AÑO: 1993

NFL BLITZ
SISTEMA: ARCADE
AÑO: 1997





» [Lynx] Tan cerca y a la vez tan lejos: esa salida se ha puesto claramente ahí para mosquearte.



» [Lynx] El tesoro puede parecer tentador, pero recuerda que tienes un inventario muy limitado.

» [Lynx] Las pociones son una parte muy importante del juego, así que mucho ojo con disparar sobre ellas por error.

¡PERO HAY OTRO!

Es muy inusual encontrar dos secuelas completamente distintas que, aunque compartan el mismo número, no tengan nada en común, pero ese fue el caso de *Gauntlet 3*. Un año después de que Epyx y Atari lanzaran *Gauntlet: The Third Encounter* para Lynx, el sello británico US Gold comercializó *Gauntlet III: The Final Quest*. El título resultó ser muy engañoso, ya que el clásico de Atari seguiría recibiendo más secuelas en años posteriores. Tras el gran éxito cosechado con los ports domésticos de las dos recreativas de la saga, en US Gold estaban desesperados por lanzar una nueva entrega, así que una vez más soltaron la pasta a Atari Games para hacerse con la licencia y crear en esta ocasión un juego propio. Sin embargo, este se alejó bastante de los dos primeros *Gauntlet*, sobre todo al abrazar los gráficos isométricos. Esto provocó que la acción fuera mucho menos intensa y se enfocara más hacia la aventura. La prensa de la época estuvo bastante dividida a la hora de valorar un juego del que hoy pocos se acuerdan.

"No habríamos podido incorporar el multijugador de haber trabajado en un sistema menos avanzado que la Lynx"

Jon Leupp

▶ Otros cambios respecto a la clásica fórmula de los *Gauntlet* incluían un sistema de inventario, lo que implicaba tener una capacidad limitada para llevar artículos; nuevo equipamiento, como pergaminos que otorgaban poderes especiales; ordenadores a los que te podías conectar para adquirir ítems extra a cambio de los tesoros obtenidos; y un panel de status mejorado que no solo detallaba las habilidades y salud de tu personaje actual, sino que también mostraba a los enemigos más próximos. En las anteriores entregas de *Gauntlet* los únicos objetos que podías guardar eran las llaves y las pociones, pero en *The Third Encounter* cualquier cosa que recogías se agregaba al inventario. Al presionar el botón B en la Lynx aparecía el inventario en la pantalla desde el que poder utilizar dichos objetos. Dado que el inventario estaba limitado había que estudiar metódicamente qué objetos merecía la pena conservar y cuáles no. Una de las características más importantes, heredada de los clásicos recreativos, y que mantuvo este tercer juego fue el modo multijugador, que permitía hasta partidas de cuatro usuarios a través del cable Comlynx. Pero incorporar esta función no fue tan sencillo como podría parecer, tal y como explica Jon: "El hardware final estaba muy avanzado, pero la máquina prototipo con la que estuvimos desarrollando estos primeros juegos de lanzamiento era muy primitiva. La opción multijugador era un auténtico quebradero de cabeza. Intentamos transmitir pequeños paquetes de información entre los dispositivos, pero estos se siempre se desincronizaban, así que acabamos enviando todo el estado del juego en su lugar. Hay que agradecerle a Steve Landrum que lo hiciera posible. Obviamente, no habríamos podido incorporar el multijugador en un sistema menos avanzado que la Lynx".

Considerando la calidad de *Gauntlet: The Third Encounter* es una auténtica lástima que fuera el primer y último juego que Jon desarrolló para la portátil de Atari. Aunque nos confesó que llegó a trabajar en otro título de temática similar que no llegó a ver la luz. "Comencé a trabajar en un juego oficial de *D&D* para SSI pero desde Atari decidieron que ya no querían desarrollar ningún producto más con licencia para Lynx, por lo que el proyecto se canceló. Poco después di el salto a 3DO junto a muchos de mis antiguos camaradas de Epyx". No es el único recuerdo doloroso que guarda Jon: "Para llegar a tiempo a nuestro primer gran show de CES, durante el desarrollo, queríamos demostrar de qué era capaz la máquina, pero nuestros juegos solo renderizaban un fotograma cada pocos segundos, así que tuvimos que generar scripts que

¡ELIGE A TU HÉROE!

ANDROIDE

■ El padre de la mascota de Android es lento, pero tiene una resistencia notable y la mejor potencia de fuego.

VALQUIRIA

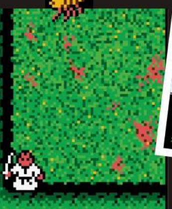
■ Uno de los héroes del *Gauntlet* original, Thyra es la más veloz del elenco, pero no tiene mucha resistencia.

jugaran por nosotros durante la noche, mientras el vídeo capturaba cada frame", comenta. "En más de una ocasión acababa descubriendo por la mañana que mi script había enviado al mago hacia un rincón y se había tirado tres horas lanzando bolas de fuego contra una pared. Cuando por fin tuvimos ocasión de volcar el juego en chips descubrimos que el eje vertical se había invertido, así que para resolverlo ¡Tuvimos que voltear todo el arte del juego!"

US Gold acabaría lanzando, por su cuenta, una tercera entrega de *Gauntlet* con el subtítulo *The Final Quest*. "No estaba al tanto de ello, así que lo buscaré para comparar ambos," nos comenta Jon cuando le preguntamos si conocía esta entrega. "La verdad es que nunca consideré nuestro juego como un *Gauntlet 3*, como ya he comentado antes. Lo bauticé como the *Third Encounter* en un intento por distinguirlo de las otras entregas y para vincularlo con los alienígenas".

Por último, le preguntamos a Jon si le hace ilusión que su juego esté tan bien considerado entre los fans de la Atari Lynx. "¡Por supuesto!", nos responde. "Aunque, francamente, estoy sorprendido de que alguien recuerde aún la Lynx o cualquiera de los juegos que desarrollamos para ella. Antes me dijiste que la mayoría de la gente conocía el nombre original de *Time Quests And Treasure Chests* cuando lo había olvidado por completo ¡Y eso que lo bauticé yo!. Hacer toda aquella primera hornada de juegos nos supuso un esfuerzo considerable. A menudo solo podíamos dormir cuatro horas cada noche, y a todos nos habría gustado producir algo mejor, así que es bueno saber que mucha gente disfrutó con el fruto de nuestro esfuerzo".

Jon abandonó la industria del videojuego en 1995, tras la debacle de la 3DO, para dedicarse al desarrollo de máquinas de slot, lo que ha seguido haciendo hasta el día de hoy, aunque aún recuerda con cariño su época en Epyx. ★

» [Lynx] Al activar el hechizo de repulsión los enemigos huirán de ti durante unos instantes.







» [Lynx] Monstruos babosos enfrentados a un pirata. No es algo que se vea todos los días.

» [Lynx] Estos bichos son tan rápidos como pesados.



» [Lynx] Al morir presenciamos una secuencia en la que se hace zoom sobre nuestros restos.



PISTOLERO

■ Este cowboy no es el más fuerte, pero tiene una velocidad decente y es bastante bueno a la hora de combatir.



EMPOLLÓN

■ Lo incluyeron en el juego a modo de broma, y se nota a la hora de jugar, porque es un completo inútil.



PIRATA

■ A pesar de contar solo con una pierna y una mano, es el personaje más equilibrado de todo el juego.



ROCKERA PUNK

■ Aunque derroche toneladas de actitud, es la más lenta de todo el elenco y tampoco destaca en ningún campo.

SAMURÁI

■ La elección más recomendable, ya que no solo es rápido: también presenta una notable capacidad defensiva.



MAGO

■ Otro viejo conocido de los salones recreativos. Que no te engañe su achacoso aspecto: tiene un ataque demoledor.



» [SNES] A medida que los niveles se complican, necesitarás pensar más en adelanto y anticiparte si pretendes superar el nivel en cuestión.

LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** Acclaim, Virgin
» **DESARROLLADOR:** Audiogenic, Fox Williams
» **LANZAMIENTO:** 1992
» **GÉNERO:** Plataformas
» **SISTEMA:** Varios





CÓMO SE HIZO KRUSTY'S FUN HOUSE

» [SNES] Se añadieron posters en los fondos como referencia a personajes o capítulos de *Los Simpson*.

Mientras Acclaim buscaba tantas oportunidades como fuese posible para aprovechar el tirón de la familia de los Simpson, la posibilidad de relanzar un juego subestimado de Amiga le dio al payaso Krusty el foco de atención.

La historia de *Krusty's Fun House* nos puede parecer familiar. En un momento en el que la industria del videojuego seguía en construcción, los desarrolladores intentaban atacar cualquier ángulo de impacto potencial para aprovechar la ola. En muchos casos, esto pasaba por la inversión en licencias. *Krusty's Fun House* puede que sea el paradigma de esa época: *Los Simpson* acababan de empezar su andadura en los videojuegos y típicamente lo hacían con Bart en portada. Pero Acclaim, que tenía los derechos de *Los Simpson* y ya había comprobado su popularidad con *Bart Vs The Space Mutants*, pretendía sacar todo el jugo posible a los dibujos animados. *Bart Vs The Space Mutants* fue lanzado en febrero de 1991; en los dos años siguientes aparecieron nueve (sí, *nueve*) títulos basados en *Los Simpson* para cualquier plataforma imaginable. Es más, cuando el editor empezó a perder el interés en la licencia en 1995, *Los Simpson* ya disponían de un catálogo de trece títulos repartidos en un mix ecléctico de géneros. *Krusty's Fun House* era solo un ejemplo de tal catálogo. A pesar de su origen casi vulgar, fue capaz de generar un nivel de interés sorprendente.

"Trabajaba como autónomo en una potencial idea original para un juego de Audiogenic para la Super Nintendo", explica Douglas Hare, el único programador que trabajó en *Krusty's Fun House*. "Mientras hacía eso me involucré con la compañía, y durante ese tiempo Audiogenic estaba con un juego para Amiga y Atari ST que era básicamente muy similar a lo que luego fue *Krusty's Super Fun House*. Intentaron licenciar (o más bien vendieron la idea) de ese juego y lo vistieron con una temática de *Los Simpson*, con todos los detalles de la franquicia". Este juego original era *Rat Trap*, un juego con un niño cabezón de pelo rosado que tenía que guiar a las ratas que paseaban de forma autónoma por sus niveles hacia una máquina, utilizando una serie de bloques. Uno podría trazar su inspiración hacia los *Lemmings*, con la salvedad que aquí se trataba de exterminar a las pobres criaturas. La idea de Audiogenic consistía en coger tal diseño, ya publicado, y ponerle la piel de *Los Simpson*. "Acclaim me encargó hacerlo, así que básicamente cogí el juego de Amiga y lo porté, efectivamente, excepto que con gráficos de *Los Simpson* en el lugar de los originales".

Rat Trap no había sido precisamente un éxito cuando fue lanzado para Amiga, Atari ST y Commodore 64 en 1991. Y como había sido tan ignorado, era un juego fácil de modificar y volver a lanzar en multitud de plataformas como novedad. "*Rat Trap* fue desarrollado por dos personas, la compañía se llamaba Fox Williams", cuenta Douglas, explicando que la desarrolladora debía su nombre a sus dos trabajadores, Patrick Fox y Scott Williams. "Supongo que podría decirse que no hay nada ▶

» [SNES] Cada sección ponía a un personaje de *Los Simpson* distinto a manos de la (cómica) máquina.





LAS CONVERSIONES

SNES



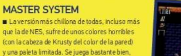
■ Es difícil elegir entre la versión de SNES y Mega Drive, pero también es difícil olvidar los colores más brillantes y el detalle adicional presentes en esta versión. Es también la única versión (junto con la de PC) del juego que incluye un foco en la secuencia de introducción.

MEGA DRIVE



■ El tema de siempre: la velocidad de la Mega Drive implica que esta versión parece ir algo más fina, mientras que el alto contraste le da un toque más oscuro, que puede ser del gusto de más de uno. Incluso hubo cambios en el diseño visual de algunos niveles (observad los ladrillos).

MASTER SYSTEM





■ La versión más chillona de todas, incluso más que la de NES, sufre de unos colores horribles (con la cabeza de Krusty del color de la pared) y una paleta limitada. Se juega bastante bien, aunque la sensación es de flotación al lado de sus hermanos mayores.

GAME GEAR

■ Con el peor control de todas las versiones, la de Game Gear es probablemente la más frustrante, especialmente si tenemos en cuenta la pequeña pantalla de la máquina. Visualmente es resultona, no obstante, incluso con algunos efectos solo presentes en las versiones mayores.

AMIGA





■ El port de *Krusty's Fun House* a Amiga es muy robusto y con un alto nivel de detalle en los gráficos, compartiendo el mismo diseño y colorido que la versión de Mega Drive. Su control sufre un poco, no obstante, pero a cambio de beneficia de una interfaz de usuario creada expresamente para esta versión.

DOS

■ Es natural que la potencia detrás de los IBM PC conviertan esta versión en una de las mejores, con gráficos cercanos a los de SNES (hasta con su versión del foco en la introducción) y quizás el mejor audio, también. Solo se ve perjudicada por la notable cantidad de bugs, pero no deja de ser sólida.



NES



■ A nivel visual, la versión de NES es la peor de todas, y no solo debido al parpadeo de sus sprites. La paleta de colores tan básica implica que no tiene el detalle suavizado de otras consolas, pero lo peor es que los bloques y personajes se funden entre ellos.

GAME BOY

■ El problema con la versión de Game Boy es que, debido al tamaño de la pantalla y la ausencia de color, no es la más fácil de interpretar. Los niveles requirieron un reajuste para funcionar, aunque la idea básica sea la misma. Sea como sea, es todo un mérito que exista en la pequeña de Nintendo.



» [SNES] Siempre hay algo de placer culpable en ver a las ratas camino de la muerte segura.

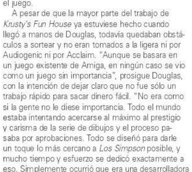
▶ en el *Rat Trap* original que justifique su fracaso", añade Douglas. "Así que alguien se dio cuenta que quizás con el componente de *Los Simpson* añadido podría cosechar un mayor éxito. El núcleo del juego se presta bastante bien a la franquicia en cualquier caso, con todos esos pequeños personajes y la manipulación del entorno (aquí para matar a las pequeñas ratas en vez de salvar a los lemmings) pero en cualquier caso realmente fue la licencia lo que convirtió el juego en un éxito relativo".



» [SNES] Douglas Hare fue el único programador de *Krusty's Fun House*.

La jugabilidad transicionaría sin prácticamente modificación hacia el nuevo juego tematizado en torno a *Los Simpson*, utilizando el mismo concepto de puzzle y plataformas pero implementando un nuevo estilo visual que al menos fuera coherente con los dibujos animados. Es difícil hacerse con *Rat Trap* a día de hoy, aunque existen ROMs y vídeos para quien esté interesado en comparar ambos juegos. "Lo más notable es que buena parte de los gráficos de fondo son idénticos en *Rat Trap* y en *Krusty's Fun House*", dice Douglas. "Básicamente cogieron el juego y pusieron a Krusty, algunos pósters de cerveza Duff en la pared y, obviamente, dieron una forma más 'Matt Groening-esca' a las ratas, entre otros. Podéis ver que es claramente muy similar, hasta el punto que me permitió centrarme en añadir mis propios detalles de *Los Simpson*". Añade que "en su mayor parte, se modeló sobre el juego de base", y que incluso Audiogenic tenía el permiso para utilizar exactamente los mismos sprites y fondos en el juego.

A pesar de que la mayor parte del trabajo de *Krusty's Fun House* ya estuviese hecho cuando llegó a manos de Douglas, todavía quedaban obstáculos a sortear y no eran tomados a la ligera ni por Audiogenic ni por Acclaim. "Aunque se basara en un juego existente de Amiga, en ningún caso se vio como un juego sin importancia", prosigue Douglas, con la intención de dejar claro que no fue sólo un trabajo rápido para sacar dinero fácil. "No era como si la gente no le diese importancia. Todo el mundo estaba intentando acercarse al máximo al prestigio y carisma de la serie de dibujos y el proceso pasaba por aprobaciones. Todo se diseñó para darle un toque lo más cercano a *Los Simpson* posible, y mucho tiempo y esfuerzo se dedicó exactamente a eso. Simplemente ocurrió que era una desarrolladora



» [SNES] Homer aparece en la segunda tanda de niveles, esta vez con un rayo láser para freír a la plaga violeta.



» [SNES] Los efectos como las estrellitas fueron añadidos del juego original (*Rat Trap*), aunque se hacía difícil saber la vida restante de tu personaje.



aprovechando un estilo de juego que ya había desarrollado en el pasado, algo que Acclaim ya sabía. Era presentado como que hacíamos ese juego, pero que le daríamos un toque 'simpsonesco'".

Como parte de esa determinación para hacer algo que se sintiese 'simpsonesco', el estilo gráfico debía acercarse al de Matt Groening. Las ratas fueron modificadas para que tuviesen ojos amarillos saltones, el cabezón de pelo rosa se sustituyó por el propio Krusty, mientras Bart, Homer y los asistentes de Krusty (Capitán Castigo y el actor secundario Mel) tenían la labor de operar las trampas anti-ratones al final de cada nivel. Las máquinas en sí no cambiaron; simplemente tenían un personaje de *Los Simpson* a su lado como si fuese una etiqueta. "Pues no recuerdo cómo se dividieron el trabajo Scott Williams y Patrick Fox a nivel artístico", dice Douglas, "pero uno de ellos había creado los fondos y los sprites base de *Rat Trap*. Obviamente, Audiogenic heredó mucho del arte de los fondos, pero salvo esas partes, el resto fue diseñado desde cero, particularmente los personajes y los objetos. Fue todo trabajo de Richard Boston, que hizo un gran trabajo capturando la personalidad de los gráficos". Incluso otros aspectos, como la barra de puntuación, quedaron prácticamente sin tocar: los corazones pasaron a ser iconos de Krusty, las piedras, tartas, pero para el resto básicamente eran iguales.

Pero esto no implica que no hubiese aspectos alterados o incluso mejorados. No fue un trabajo rápido y, aunque Douglas cuenta que tardaron cuatro meses en dejarlo listo, el hecho de tener un base hizo que se ampliaran las opciones para apaños y mejoras. "Había muchas florituras que podía añadir, como por ejemplo cuando Krusty entra con el foco, efectos divertidos de partículas y cosas así". Douglas no podía cambiar demasiado el diseño del juego o su formato, así que utilizó detalles como las estrellitas que aparecían si Krusty era golpeado o la forma explosiva en la que desaparecían las ratas en lugar de una desaparición pasiva para dar un poco de personalidad al juego, algo problemático para *Rat Trap*. "El juego en sí (distribución y puzzles) ya estaba ahí", reconoce Douglas, "así que añadí estos pequeños elementos, detalles. No era diseño; era simplemente yo mismo. Implementé cosas que me parecieron interesantes, pero no tuve más oportunidad como externo para añadir o cambiar el juego de forma significativa".

Así que mientras Richard creaba el arte, Douglas se encargaba de la parte más técnica del proceso. El paso a máquinas como la SNES y la Mega Drive implicaba que había opciones para mejorar el juego base. Esto se hace notar con un movimiento mucho más fino de los personajes y sus animaciones, incluso en aquellos casos en los que la animación era igual o muy parecida a la original. "En gran medida se trataba de mejorar las capas de parallax", explica Douglas sobre el proceso de portar a maquinaria más potente. "No creo ni que hubiese parallax en la versión para ST, así que añadir este tipo de elementos fue gran parte de mi trabajo. También lo fue añadir una serie de bits rasterizados de colores en los fondos". No fue necesariamente sencillo, no obstante, añade; aunque el diseño del juego estuviese completado, portarlo requería bastante nivel de conocimiento. "Fue un reto técnico notable en muchos aspectos", rememora, "pensando que, 'Ey, esto de aquí, lo voy a hacer en la SNES pero lo voy a hacer mejor' y así se convirtió más en un reto técnico, una competición conmigo mismo, que en trabajo de diseño o arte".

No obstante, Douglas solo trabajaría en la versión de SNES, lanzada en 1992. Krusty también llegaría a la Mega Drive y al PC, y más tarde a la NES, Master System, Game Gear, Game Boy e incluso Amiga de vuelta. "No sé demasiado sobre las decisiones de negocio tras ello", admite Douglas, "solo sé que Acclaim estaba interesada en tener diversas versiones. Yo hice la versión para SNES, alguna otra persona hizo la de Mega Drive, etc... y a mí solo me contactaron como freelance para hacer esa". Y aunque esos cuatro meses de trabajo puede que no involucrasen el más complejo trabajo o diseño, Audiogenic acertó al acercarse a Acclaim con esa idea de convertir ese juego en otro de *Los Simpson*. *Krusty's Fun House* (o *Krusty's Super Fun House*, que fue como se llamó para SNES y Mega Drive) acabaría obteniendo un razonable nivel de éxito, aunque los analistas del momento lo encontraron algo simplista. Probablemente no tuviese la pasión de sus desarrolladores ni se convirtió en un éxito de ventas como otros títulos de Bart, pero *Krusty's Fun House* parece respirar honestidad por los cuatro costados. Además, dio a Krusty la oportunidad de brillar antes de que su propio personaje cayese en una espiral de oscuridad, proporcionó un recuerdo nostálgico a aquéllos que lo jugaron, pero, más importante, dio una segunda oportunidad a un juego que, de otra forma, hubiese caído en el olvido. ★



» [SNES] Los niveles no tenían una temática clara o relacionada, incluso la idea de una casa de la risa es discutible.

OTROS JUEGOS NOTABLES

EXILE
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1988

BUBBLE & SQUEAK
SISTEMA: AMIGA, MEGA DRIVE
AÑO: 1994

BRIAN LARA CRICKET
(IMAGEN)
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1996

BAJO LA PIEL

Más juegos reciclados



THE LAST STARFIGHTER

■ Nacido a partir del magistral *Uridium* de Commodore 64 mantuvo el mismo diseño, se le puso el nombre de la película y se acabó. No era un mal juego (todo gracias al título original, claro está) e incluso se dedicó cierto esfuerzo a limpiar los gráficos y mejorar el control.



THE MUNCHER

■ Originalmente en desarrollo bajo el nombre de *T-Wrecks* para ZX Spectrum, el juego fue redibujado cuando la compañía de dulces Chewits se involucró. El juego, de estilo similar a *Rampage*, no estaba ni protagonizado por el achuchable dinosaurio del anuncio. El desarrollador se contentó con poner su cara en la pantalla de título.



DECAP ATTACK

■ Un caso común de "localización radical" al pasar de Japón a Occidente. El juego es idéntico al original *Magical Hat No Buttobi Tabo! Daibouken*, pero los cambios estéticos fueron tan brutales que cuesta de creer que sean el mismo, debido a su siniestra y oscura estética y unos niveles rediseñados para su lanzamiento occidental.



KIRBY'S AVALANCHE

■ Hoy ocurre con frecuencia en juegos de conecta-tres para móvil, pero en la época de SNES *Super Puyo Puyo* fue presentado en occidente como *Kirby's Avalanche*. Mecánicamente es el mismo juego, pero hubo notables cambios visuales con la inclusión de *Kirby*, siendo la más notable quizás su propio sarcasmo.



SUPER MARIO BROS 2

■ Probablemente el lavado de cara más famoso de la historia – ni Nintendo se salva del reciclaje. *Doki Doki Panic* se desarrolló a partir de un acuerdo con Fuji Television, y fue adaptado como SMB 2 para Occidente en lugar del difícil *The Lost Levels*. Sea como sea, supuso un gran impacto en la franquicia de Mario.

PANTALLA FINAL



MARIO & WARIO

» Antes de demostrar su enorme talento con un RPG protagonizado por unos bichos que se zurraban entre sí (titulado *Pocket Monsters* o algo así), Game Freak firmó este juego de puzles para Super Famicom que se jugaba con ratón, y que acabó siendo una exclusiva japonesa. Y fue una pena perdérselo, porque se trataba de un cartucho muy divertido, con un final que demostraba que nuestro entrañable amigo Mario podía ser tan vengativo como Liam Neeson.

01



» Wario despega en su avioncete, decidido a tomarse unas merecidas vacaciones. Al fin y al cabo, ejercer de villano resulta agotador. Pero Mario no está dispuesto a dejarle escapar. Vendetta es una palabra italiana.

02



» Inicialmente parece que los esfuerzos de Mario son en vano, ya que se queda rezagado respecto a su narigudo doppelganger. Pero el fontanero es más rápido en el aire que sobre el suelo y no tarda en alcanzar al desprevenido Wario.

03



» Mario no duda en poner en práctica una artimaña que habría emocionado al mismísimo Pierre Nodoyuna: se sitúa sobre el avión de Wario y le lanza un cubo de tamaño XXL con precisión quirúrgica. ¡Esto no lo hacían en *Top Gun*!

04



» Tras darse un morrazo contra el suelo, Wario sigue atrapado dentro del cubo, moviendo las patitas. Su avión no ha corrido mejor suerte, como queda patente por la tirita que lleva sobre el fuselaje. Los Hermanos Mario no muestran ni la mínima piedad, y pasan a su lado como si la cosa no fuera con ellos.

05



» Mario y Luigi se reúnen con Peach y Yoshi para celebrar la consumación de la vendetta. Parece que se les ha olvidado que Wario siempre está dispuesto a jugar al tenis y a echar una partidida de *Mario Party*. Vale, le pirra el oro, pero nos regaló los *Wario Ware*. Solo por eso ya merece un respeto.



REDACCIÓN
Redactor Jefe **Bruno Sol**

Coordinadora **Sonia Herranz**

Colaboradores John Tones, Marcos García, Sara Borondo, Marçal Mora, Jesús Relinque, Ricardo Suárez, Jesús Martínez del Vas, José Manuel Fernández, Atila Merino.

MAQUETACIÓN
Maquetación **Susana Lurguie**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos
Héctor Miralles Soler
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos
Daniel Gozlan
Directora de Operaciones de Revistas
Virginia Cabezón
Director de Desarrollo Digital y Tecnología
Miguel Castillo

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología
y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona, Estel Peris, Noemí Rodríguez y Carlos Inaraja**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Mario Galán**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-32631-1991

ARI
Auditada por AIMC

